闘神伝2&リッジレーサーレボリューション徹底解剖!

1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻11号

電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.15

1996 2月号

定価 490YEN



特報
機動戦士ガンダムVer.2.0
BELTLOGGER 9
ギルティギア
マクロス
スナッチャー
ポリスノーツ

GoGo RPG
第4次スーパーロボット大戦S
幻想水滸伝
ビヨンド・ザ・ビヨンド
藤丸地獄変

冬の超♥教師
プリンセスメーカー3
天地無用!
Noël

徹底攻略
リッジレーサーレボリューション
ときめきメモリアル
ウィザーズハーモニー
キリーク・ザ・ブラッドII

創刊1周年記念
ありがとう!大増ページ&
BIGプレゼント号

格闘無敵
闘神伝2
ストリートファイターZERO
あすかI20% アドヴァンストV.G.

3rd DENGEKI 創刊3周年

電撃PlayStation 1996 2月号
創刊1周年記念特大号
1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻11号 発行人／染谷悪司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価490円(本体価格476円)
発売：主婦の友社

T1006391020497

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 06391-2

闘神伝2&リッジレーサーレボリューション徹底解剖!

1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻11号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.15

1996 2月号

定価490YEN



特報
機動戦士ガンダムVer.2.0
BELTLOGGER 9
ギルティギア
マクロス
スナッチャー
ポリスノーツ

GoGo RPG
第4次スーパーロボット大戦S
幻想水滸伝
ビヨンド・ザ・ビヨンド
藤丸地獄変

冬の超♥教師
プリンセスメーカー3
天地無用!
Noël

徹底攻略
リッジレーサーレボリューション
ときめきメモリアル
ウィザーズハーモニー
キリーク・ザ・ブラッドII

創刊1周年記念
ありがとう!大増ページ&
BIGプレゼント号

格闘無敵
闘神伝2
ストリートファイターZERO
あすかI20% アドヴァンストV.G.

3rd DENGEKI 創刊3周年

創刊1周年記念特大号
闘神伝2 RRR 幻想水滸伝 ストZERO

発行：メディアワークス


PlayStation
vol.10
PLAY!
PlayStation™
今月のテーマ PSいよいよ200万台!
林さん、200万台ですよ、200万台。
うんうん、200万台、200万台。
つーわけで。
はいはい。
さようなら。
なんじゃそりゃ。
やっぱ、せっかく200万台なんだから、記念として
何がいいかなーって考えたわけ。
それでね、会議を重ねた結果、このコーナーの紹介役を
美人の人に替えるのがなによりの読者サービスかなって。
次回から、このコーナーは下の写真の三人娘が担当します。
そういうわけで、林さん、サイナラ。
そういうわけで、林さん、サイナラ。
じゃ、何?あたしより下の3人の方が美しいってそういうわけ。
愚問だね。
あたしの知性より、ムチムチプリプリを選ぶ、そういうわけ。
当然だね。
下の3人に、何をやらせようっての。○○○○○○の○○と戦うとか
○○○をブチ壊しに行くとか高橋秀五を退治するとか?
わかってないなァ。僕ら広告制作者ってのはね、
SCE



とりあえずキレイなねえちゃん出して、その後のことは、まあ、
そのうち考える。そういう人種じゃないですか。
この後の企画なんかまだ決まってるわけないでしょ。
そんなんでSCEの上の方に通るわけないじゃない。
イッパツオーケーでした!
そういうわけで、次回からこのコーナーは
まだ正式なグループ名もついていない3人娘が受け持つのだ!
ここで、彼女たちの現実のプロフィールをちょっと紹介しよう!
長女 名取サエ役:辻本明子(23)
パソ通マニアでよくニフティのチャットに出没する、
一人暮らしでローバーに乗っているという謎の人である。
こういう仕事は初めてらしい。
コスチュームについては「とても恥ずかしい」そうだ!
次女 名取チエ役:松竹慶子(21)
梅子だと字画が悪いので慶子になったというとてもおめでたい名前の人である。
「わたしはバカじゃありませーん」という主張を持った、
中央林間のローラーブレーダーなのだ!
三女 名取エリ役:秋山実希(17)
歌と踊りとマジで闘神伝が大好きなただいまダイエット中のナイスギャルだ。
やせたら歌手としてデビューするそうだ。
「やせたらヘソ出します」だそうなのだ!
来年からどうぞ応援よろしくなのだ!
でかみみじぞう
来年から、いよいよ「洋ゲー」が日本に本格的に入ってくるぞ。日米欧のタイムラグをできるだけなくすために、説明書などはコピー用紙程度のものにするそうじゃ。
プレプレ™情報
プレイステーション・クラブの会員が続々と増加中。
会員への情報CD-ROM「プレプレ™」第1号を
手にしている人は友達に自慢しよう!!(ススメよう!!)
プレイステーション・クラブへの入会方法、
問い合わせ等は
Tel.03-3266-7830
(9:30-17:30、土・日・祝日休業)まで!!
今月のタコゲー
Good Graphics & Natural Sound
リッジレーサーレボリューション
3Dレーシングゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1993 1994 1995 NAMCO LTD.
闘神伝2
対戦格闘アクション
予定価格5,800円(税抜)
12月29日発売予定
©TAKARA 1995
PROGRAMMED TAMSOFT 1995
イラスト/ことぶきつかさ
幻想水滸伝
RPG
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.
クラシックロード
競馬シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©プログレス ©Victor Entertainment Inc.
PDウルトラマンインベーダー
シューティング
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
©円谷プロ TAITO CORP.
LICENSED TO ©BANDAI 1995
カルネージハート
思考バトルシミュレーション
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©1995 by Artdink.
「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。
ホーンドアウル
ガンシューティング
標準価格5,800円(税抜)
—銃 同梱限定BOX—
標準価格7,800円(税抜)
12月29日発売
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.
©MOVIC Inc.
タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。
ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。
全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション
SONY
PlayStation
SCPH-3000
プレイステーション
テレフォンサービス
電話で新作ソフトの発売日情報が聞ける
「聞く!聞く!プレイステーション」
Tel.03-3664-5166
(楽しいムームー)
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


Acclaim
PlayStation
W
A
R
P.


Dの食卓
COMPLETE GRAPHICS
PLAYSTATION
好評発売中
CD×3 8800円
MULTIMEDIA GRAND PRIX'95
通商産業大臣賞受賞
開発：株式会社ワープ
©1995 WARP INC.
東京都渋谷区恵比寿1-9-7 ITOX BLD. 6F 03-3444-0713
販売：株式会社アクレイムジャパン
東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル 9F 03-3501-7228
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



PlayStation
史上最大の戦いへ！
スーパーロボット緊急発進（スクランブル）!!
シミュレーションロープレ
96年1月
発売予定
予価¥6,800(税別)
CD-ROM
シミュラマシリーズ
第4次スーパーロボット大戦（たいせん）S
SUPER ROBOT WARS IV SCRAMBLE
新たに収録された名セリフの数々が、物語を一層リアルに盛り上げる!!
スーパーロボットがパワーUP！もちろんオリジナルロボも健在!!
ついに、あの第4次スーパーロボット大戦がプレイステーションに登場だ！ゲッターロボや闘将ダイモス等、スーパーロボット達がパワーUPしてカムバック。ビジュアルだって超リアルなCGデモを加え、かつてないド迫力でみせつけてくれる！さあ、シリーズ最高峰といわれた『第4次』の超進化バージョン"S"に期待してくれ!!
シビレるぜ
豪華声優陣の起用!!
オリジナルキャラクターを含むメインキャラクターには、アニメと同じ声優をキャスティング！戦闘シーンでは、熱い掛け声とともに、それぞれの必殺技が炸裂する！
©葦プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）
©東映
©東北新社
©BANPRESTO 1996

異世界紀行ツアー開始！好評発売中！

PlayStation



アドベンチャー
価格
5,800円
（税別）
CD-ROM

“しかけ”がいっぱい！ 画面の中をさわっちゃえ！



画面の中にある、ふしぎなものはカーソルで《調査》！
ガイド役のケマポンが出てきて、説明してくれるよ！
ときには“しかけ”が動き出したり、会話がはじまったり、
ふしぎな“ひみつ”がわかったり……。ドキドキ体験！
しかも、調査したことは自動的にメモになっちゃうのだ！

“色がわりカーソル”のひみつ！

ひみつがある場所では、画面の中をさわるためのカーソルの色が変わります！ “ひみつ”さがしのための便利機能だね！

なめら～かアニメーション！



土器の世界に息づくものは、かってに画面の中を飛びまわったり、
釣りをしていたり……あなたに、さわってもらう時を待ち続けています。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO



その画に言葉を失う
ビジュアル
圧倒的スピード感、鮮烈なフルポリゴン映像。
プレイヤー未体験の超快感を呼び起こす!
EMOTION
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 BIGWEST·BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F


PlayStation
完全変形3Dシューティング 1996年初夏発売予定 予価6,800円(税別)
マクロス
DIGITAL MISSION
VFX


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Victor
競馬シミュレーションゲームの頂点!!
クラシックロード
本当の馬を育てたいとお考えのあなたに!!
プレイステーションの機能を最大限に生かしたフルポリゴンによる超リアルなレースシーン、
血統重視の競走馬育成システムの搭載、常時2,000頭を越えるサラブレッドのコンピュータ管理、
きめ細やかな調教メニューなど今考えられる競馬ゲームの最高傑作の登場です。
絶賛発売中!!
プレイステーション
専用ソフト
¥5,800(税抜)
フルポリゴンによる超リアルなレースシーン!!
血統重視の競走馬育成システム搭載!!
すべての競走馬に対して「5代前までの血統表」サラブレッドの始祖までさかのぼる「血統図(サイヤーライン)」を表示します。
きめ細やかな調教メニューを用意
「ダート」、「ウッドチップ」、「坂路」、「追い切り」など豊富な調教メニューを用意。現在の調教度や疲労度もグラフにより分かりやすく確認できます。
最新の繁殖馬が登場!!
1995年の夏までに引退した有力な種牡馬、肌馬などのデータを実名で収録。
©1995 Victor Entertainment, Inc. ©1995(株)プログレス
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133


PlayStation
このゲームは、「実戦」である。



湾岸線争。
発売以来、大反響を呼んだ「首都高バトル」シリーズがついにプレイステーションで登場するぞ
挑戦するバトルステージも首都高のみとなり、待ちに待った真の公道バトルの誕生だ
もちろんゲームの監修はあの土屋 圭市と坂東 正明
実車さながらのドリフトテクニックと、より現実に近い首都高がキミの挑戦を待っている
発売は来年3月予定 まるで戦場のようなバトルステージ、首都高でいちばん速い奴が本当の首都高キングだ
来春3月発売予定。
価格未定
CAR SELECT
DRIFT KING
首都高バトル
土屋圭市 & 坂東正明
©1996 BPS
PlayStation
BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL 045-475-3711

電撃PlayStation

プレイステーション

2月号

CONTENTS

巻頭特報 とっておきのタイトルの新着画面満載!

冬の超♥教師 もっともっと教えてア・ゲ・ル…

GO GO RPG 話題のロープレの知りたいところを大紹介

格闘無敵 ▸▸▸▸▸▸ 大作続出で大増ページ



電撃Soft Station 新作ゲームをバッチリ攻略

メーカー質問箱 特別インタビュー企画

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です)

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	12月29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900(予定)	SLG	122
2	12月29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	155
3	12月29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	ETC	225
4	12月29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG・ADV	132
5	12月29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	
6	12月29日	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	STG	
7	12月29日	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	168
8	12月29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	142
9	12月29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	A・PZG	
10	12月29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	60,170
11	12月29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	158
12	12月29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	
13	12月下旬予定	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	
14	96年1月1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	225
15	96年1月13日予定	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	
16	96年1月13日予定	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	
17	96年1月13日予定	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	
18	96年1月13日予定	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	227
19	96年1月13日予定	フローティングランナー～7つの水晶の物語(仮)～	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT	136
20	96年1月13日予定	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800(予定)	A・PZG	
21	96年1月13日予定	厄[YAKU]～友情談疑～	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	222
22	96年1月13日予定	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800(予定)	対戦ACT	225
23	96年1月19日予定	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	STG	226
24	96年1月19日予定	古典詰碁 四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	227
25	96年1月19日予定	「占都物語」その1	東北新社	¥5,800	ETC	
26	96年1月19日予定	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	32
27	96年1月19日予定	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	
28	96年1月26日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
29	96年1月26日予定	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	
30	96年1月26日予定	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	
31	96年1月26日予定	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	26
32	96年1月26日予定	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400(予定)	STG	
33	96年1月26日予定	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工場	¥7,800(予定)	AVG	
34	96年1月26日予定	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	メディアクエスト	¥6,800(予定)	ETC	
35	96年1月26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
36	96年1月中旬予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	223
37	96年1月予定	アジャイル ウオーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
38	96年1月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
39	96年1月予定	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	
40	96年1月予定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800(予定)	S・RPG	196
41	96年1月予定	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	対戦ACT	
42	96年1月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
43	96年2月9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	
44	96年2月9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	
45	96年2月9日予定	プライベートコレクション～ポリスノーツ～	コナミ	¥2,980	ETC	
46	96年2月15日予定	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800	ACT	
47	96年2月16日	CRITICOM－ザ・クリティカルコンバット－	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
48	96年2月23日予定	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	100
49	96年2月23日予定	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	
50	96年2月23日予定	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800(予定)	AVG	227
51	96年2月23日予定	昇龍三國演義	イマジニア	価格未定	SLG	224
52	96年2月23日予定	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800	AVG	
53	96年2月23日予定	ブロキッズ	アテナ	¥5,800	ACT	
54	96年2月下旬予定	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	A・PZG	
55	96年2月末予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	
56	96年2月予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
57	96年2月予定	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL	
58	96年2月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
59	96年2月予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
60	96年2月予定	刻命館	テクモ	¥6,800	SLG	227
61	96年2月予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
62	96年2月予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	¥5,800(予定)	SPG	
63	96年2月予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	104
64	96年2月予定	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800(予定)	RCG	
65	96年2月予定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
66	96年2月予定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	¥7,800	S・RPG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
67	96年2月予定	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	
68	96年2月予定	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800(予定)	STG	
69	96年2月予定	ハイパークレイジークライマー(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
70	96年2月予定	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	価格未定	ETC	
71	96年2月予定	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	
72	96年2月予定	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	価格未定	S・RPG	
73	96年2月予定	ヴォルケンクラッツァー―審判の搭―	アスミック	¥5,800(予定)	RPG	
74	96年2月予定	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	225
75	96年2月予定	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800(予定)	SPG	
76	96年2月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
77	96年2月予定	WORLDCUP GOLF(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	
78	96年2月予定	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
79	冬予定	ESPNエクストリーム・ゲーム(仮)	SCE	価格未定	ACT	
80	冬予定	WARHAWK(仮)	SCE	価格未定	ETC	
81	冬予定	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
82	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
83	冬予定	3Dレミングス(仮)	SCE	価格未定	A・PZG	225
84	冬予定	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE	価格未定	RCG	
85	冬予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	
86	冬予定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	38
87	冬予定	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
88	96年3月15日予定	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	96
89	96年3月15日予定	キュイーン	メディアエンターテイメント/博報堂	¥5,800(予定)	STG	
90	96年3月15日予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800	TBL	
91	96年3月15日予定	ZORK I(ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	
92	96年3月22日予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
93	96年3月25日予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	ETC	
94	96年3月下旬予定	パチパチサーガ	TEN研究所	価格未定	TBL	
95	96年3月予定	アイドル雀士スーチーパイII(仮)	ジャレコ	価格未定	TBL	
96	96年3月予定	アクチャー・ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
97	96年3月予定	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
98	96年3月予定	囲碁PS	アスキー	¥6,800	TBL	
99	96年3月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	価格未定	SPG	
100	96年3月予定	オラクルの宝石 Jewels of Oracle	サンソフト	¥5,980	PZG	
101	96年[illegible]予定	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,8[illegible](予定)	STG	20
102	96年3月予定	キャプテン翼J(仮)	バンダイ	¥6,800(予定)	SPG	
103	96年3月予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	28
104	96年3月予定	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	
105	96年3月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥6,800(予定)	STG	
106	96年3月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	
107	96年3月予定	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800(予定)	ETC	
108	96年3月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
109	96年3月予定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
110	96年[illegible]予定	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	
111	96年3月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	価格未定	STG	
112	96年3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
113	96年3月予定	デッドヒートロード(仮)	日本物産	¥5,800	RCG	
114	96年3月予定	Defcon 5	マルチソフト	¥5,800(予定)	RPG	
115	96年3月予定	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800(予定)	ETC	219
116	96年3月予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	¥5,800(予定)	RCG	
117	96年3月予定	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥5,800	STG	
118	96年3月予定	美少女戦士セーラームーンSuperS	エンジェル	¥5,800(予定)	対戦ACT	
119	96年3月予定	本格麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
120	96年3月予定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	
121	96年3月予定	レボリューションX	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
122	96年3月予定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
123	96年3月予定	ワールドサッカー～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800	SPG	
124	96年4月予定	あいどるプロモーションすずきゆみえ	アルュメ	価格未定	SLG	
125	96年4月予定	X-COM未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800(予定)	ETC	
126	96年4月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	¥6,800(予定)	SLG	226
127	96年4月予定	信長疾風記 煌	BPS	¥6,800	SLG	
128	96年4月予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	¥5,800	対戦ACT	
129	96年4月予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800(予定)	SLG	
130	[illegible]	F[illegible]～K-1グランプリ[illegible]～	エクシングエンタテイメント	価格未定	対戦ACT	236
131	96年4月予定	まうすけのオジャマざわーるど(仮)	データイースト	価格未定	PZG	
132	96年4月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
133	96年4月予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイティアファクトリー	¥5,800(予定)	AVG	
134	96年5月予定	KING'S FIELD 3	フロム・ソフトウェア	価格未定	RPG	214
135	96年5月予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
136	96年6月予定	恐怖新聞	ユタカ	価格未定		
137	96年6月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800	RCG	
138	96年8月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	価格未定	STG	24
139	春予定	アークザラッドⅡ	SCE	価格未定	RPG	
140	春予定	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～(仮)	アテナ	¥5,800(予定)	TBL	
141	春予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
142	春予定	ウイニングポスト2	光栄	価格未定	SLG	
143	春予定	エアーマネジメント'96	光栄	[illegible]	SLG	
144	春予定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
145	春予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
146	春予定	[illegible]	サンソフト	価格未定	PZG	
147	春予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
148	春予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
149	春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
150	春予定	キング アンド クラウン(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SLG	
151	春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
152	春予定	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	価格未定	AVG	
153	春予定	クラディウス デラックスパック	コナミ	価格未定	STG	
154	春予定	ゲッP ロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
155	春予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
156	春予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
157	春予定	三國志英傑伝	光栄	¥9,800(予定)	S・RPG	
158	春予定	SimCity2000(仮)	アートディンク	価格未定	SLG	
159	春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	
160	春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
161	春予定	卒業～クロスワールド～	イースリースタッフ/SOFIX	価格未定	AVG	220
162	春予定	デザエモン(仮)	アテナ	価格未定	ETC	
163	春予定	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	価格未定	ACT	
164	春予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
165	春予定	プライベートコレクション～ときめきメモリアル～	コナミ	¥2,980	ETC	
166	春予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
167	春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	52
168	春予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
169	春予定	パズルボブル2	タイトー	価格未定	PZG	
170	春予定	PAL 〔神犬伝説〕	東映ビデオ/東北新社	価格未定	RPG	
171	春予定	P－us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
172	春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
173	春予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
174	春予定	フィッシュ・アイズ(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定	SPG	
175	春予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	価格未定	S・RPG	
176	春予定	POSIT(仮)	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
177	春予定	ホタル(仮)	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
178	春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
179	春予定	めざせ!戦球王	セイブ開発	価格未定	PZG	
180	春予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	ETC	
181	春予定	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800(予定)	AVG	
182	春予定	レイク マスター(仮)	ネクサスインターラクト	価格未定	SPG	
183	春予定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
184	96年7月予定	謎王	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	
185	96年7月予定	フライングスピリット(仮)	アークシステムワークス	価格未定	SLG	
186	夏予定	GUNSHIP2000	[illegible]	¥5,800	ACT	
187	夏予定	GUILTY GEAR(仮)	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	22
188	夏予定	スピードドライバー(仮)	MIZUKI	価格未定	RCG	
189	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
190	夏予定	BELTROGGER‼	GENKI	価格未定	STG	28
191	夏予定	MELT(仮)	マップジャパン	価格未定	SLG	
192	96年9月予定	それいけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
193	96年10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴー!!ミニ四駆PS版(仮)	BPS	¥5,800	RCG+ACT	
194	春予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ヒンク	価格未定	SLG	
195	96年年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	価格未定	A・RPG	
196	96年年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
197	96年年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
198	96年年内予定	火竜娘－高悠環－	ガスト	価格未定	AVG	
199	96年年内予定	火竜娘－柳判官－	ガスト	価格未定	AVG	
200	96年年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
201	96年年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	コナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
202	96年年内予定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	
203	96年年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
204	96年年内予定	TURF HERO(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
205	96年年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
206	96年年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	コナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	対戦ACT	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
207	96年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	価格未定	RPG	
208	96年内予定	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	50
209	96年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
210	96年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
211	96年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
212	96年内予定	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
213	96年内予定	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定	ETC	
214	96年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
215	96年内予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
216	96年内予定	MONSTER FARM(仮)	テクモ	価格未定	SLG	
217	96年内予定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
218	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
219	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
220	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
221	未定	E0(仮)	ワープ	価格未定	AVG	
222	未定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	¥7,800	SLG	
223	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
224	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
225	未定	X－MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
226	未定	オーガリアン(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
227	未定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	価格未定	SLG	
228	未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	未定	
229	未定	カラーズメニア	アウトバック	価格未定	PZG	
230	未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
231	未定	ギャラクシアン³(仮)	ナムコ	価格未定	STG	
232	未定	ゲックス(仮)	BMGビクター	価格未定	ACT	
233	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	ACT・STG	
234	未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
235	未定	シェルショック	EAV	¥5,800	STG	
236	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
237	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	価格未定	AVG	
238	未定	シム ズー(仮)	ソフトバンク	価格未定	SLG	
239	未定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	価格未定	ACT	
240	未定	ショックウエーブ アサルト	EAV	¥6,800	STG	
241	未定	Super 3 0 1 S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
242	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
243	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
244	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
245	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	
246	未定	ZXE－D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
247	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
248	未定	大地の子供達 ～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
249	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
250	未定	チョロQ(仮)	タカラ	¥5,800	RCG	
251	未定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	SLG	
252	未定	DOOM	ソフトバンク	価格未定	ACT・STG	
253	未定	TOKYO／2 0 2 Ⅱ	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
254	未定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定	AVG	
255	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
256	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
257	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
258	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
259	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
260	未定	バディムス(仮)	ソフトバンク	価格未定	PZG	
261	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
262	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
263	未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
264	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
265	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
266	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
267	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
268	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	46
269	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
270	未定	放課後(仮)	BPS	¥5,800(予定)	SLG	
271	未定	POPGUN(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定	STG	
272	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
273	未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
274	未定	ミッドランド～幻の王国～(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	
275	未定	ルパン三世 カリオストロの城－再会－	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
276	未定	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	価格未定	RCG	
277	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
278	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
279	未定	ワイアードナイツ	アークシステムワークス	価格未定	SLG	
280	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	TBL	

3rd DENGEKI 創刊3周年



電撃8誌合同企画!

電撃創刊3周年記念プレゼント!



B賞 話題のプレイステーションソフト 5本セット



リッジレーサー レボリューション/闘神伝2/幻想水滸伝/ストリートファイターZERO/ポリスノーツ

50名にプレゼント!

A賞

ついにベールを脱いだ
話題の新世代ゲームマシン!

NINTENDO 64

30台プレゼント!





電撃の雑誌も8誌に増えてますます パワーアップ!これからも応援よろしく! というわけで、電撃創刊3周年を 記念して、注目の新世代マシンとソフトを ドカーン!とプレゼント。下の問題と アンケートに答えてドシドシご応募下さい。

【問題】「○」の中に当てはまる文字を入れて下さい。

創刊3周年を迎える○撃の雑誌。

おかげさまで 3周年!

下記のアンケートにもお答えの上、ご応募下さい。

【質問】電撃の雑誌の広告を見たり聞いたりしましたか?該当する項目をすべて挙げて下さい。

ア.駅貼りポスターを見た　イ.電車の車内吊りポスターを見た　ウ.TV-CFを見た
エ.ラジオCMを聞いた　オ.何も見なかった

●応募のきまり／官製ハガキに❶希望の賞❷問題の答え❸郵便番号❹住所❺氏名❻性別❼年齢❽職業(学生の場合は学年も)❾電話番号❿アンケートの答えをお書きのうえ、下記あて先へ

●あて先／〒119-01 東京都日本橋郵便局メディアワークス「電撃3周年プレゼント」H係

●締め切り／1996年1月31日(水)[当日消印有効]

●発表／正解者の中から厳正なる抽選のうえ、2月中旬に当選者に直接お知らせいたします。なお、A賞のNINTENDO 64の発送は発売直後となりますので、あらかじめご了承下さい。

※当選後の権利の譲渡、換金、変更には一切応じられません。※ソフトの発売延期などの理由により、商品が一部変更になる場合がありますので、あらかじめご了承下さい。※この懸賞には、どなたでも、また一人何通でも応募できます。

電撃PS1周年記念 BIGPR

Software 新作人気タイトル 各3名

① リッジレーサーレボリューション



提供／ナムコ

② ナムコミュージアムVOL.1



提供／ナムコ

③ 幻想水滸伝



提供／コナミ

④ 闘神伝2



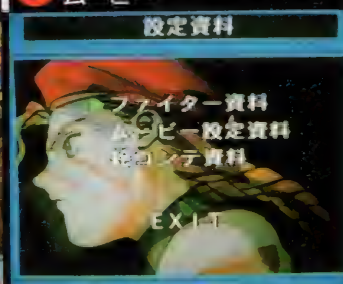
提供／タカラ

⑤ ストリートファイターZERO



提供／カプコン

⑥ ストリートファイターIIムービー



提供／カプコン

⑦ ウイニングポストEX



提供／光栄

⑧ 卒業II ネオ・ジェネレーション



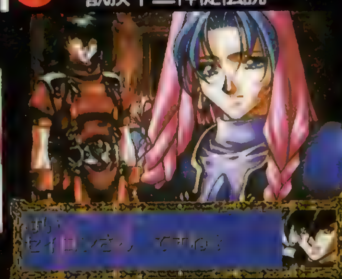
提供／リバーヒルソフト

⑨ ウィザーズハーモニー



提供／アークシステムワークス

⑩ アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～



提供／ライトスタッフ

Hardware PS用周辺機器

⑪ ファイティングスティックPS 3名



⑫ マルチタップ 3名



ESENT

DENGEKI PS ANNIVERSARY

1年間の感謝を込めた総決算のプレゼント。194ページのアンケートに答えて付属のハガキで応募してください。当選者は電撃PS 5月号（3月30日発売）で発表します。

PS関連アイテム Goods



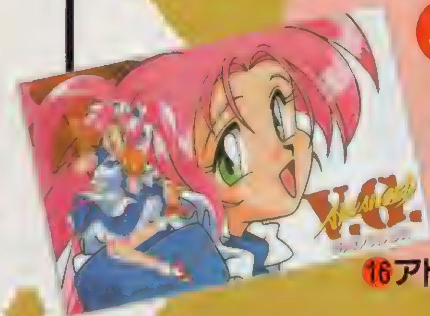
⑭ウィザーズハーモニー サイン色紙（ミュリエル） 1名



⑬ウィザーズハーモニー サイン色紙（シンシア） 1名



⑮ストリートファイターⅡキャップ 3名



⑯アドヴァンストV.G. アイロンプリント 5名



⑰ビヨンド・ザ・ビヨンド ジャケット 2名



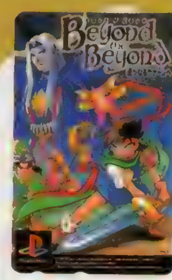
⑱DEFCON5 キャップ 5名



⑲ツインビーヤッホー！ 公式ブック 10名



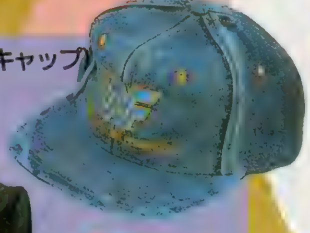
㉓よしきくりんさん サイン入り画面プリント 5名

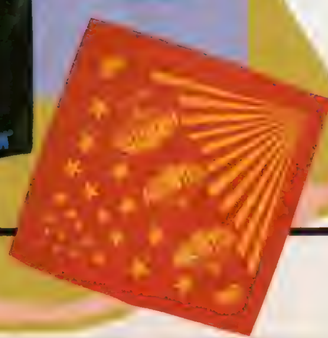


⑳ビヨンド・ザ・ビヨンド テレカ 5名









㉑WWF 4点セット
（バンダナ・トランプ・バッグ・キャップ） 1名



㉒鬼退治 グリーティングカード 10名



魅力の新モードを搭載し「ガンダム」が再びよみがえる!

機動戦士ガンダム Ver.2.0

あのPS版『ガンダム』が、一段と魅力的になって帰ってきた！　今回は本誌初公開の画面をもとに、前作との違いやパワーアップしたポイントなどを徹底解説。さらに全14ステージの内容なども一挙に紹介していくぜ。

機動戦士ガンダムVer.2.0

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800（予価）
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	'96年3月予定		

  ●画面は開発中のものです。

Ver.2.0の真相に迫る!

前作との違いをチェックだ〜!

今回の『Ver.2.0』は単なるバージョンアップ版じゃない! CGムービーはもちろん、各ステージの演出やプレイモード、背景やBGMなどあらゆる面が再開発されて登場する最新作なのだ。これはまさに『ガンダム』の完全版といった感じだぜ。

なんと驚き!"ジオン軍モード"が追加された!!



▶新たに追加されたジオン軍モードでは、ザク、ゲルググ、ジオングなどに乗り込み、今度は連邦軍とガンダムを敵に回して戦えちゃうのだ。ちなみに左のデカイ画面写真はジオング、右はゲルググのコクピットだぞ。武器ゲージなどそれぞれ違うから細かくチェックしてみてね。

セリフは人物の顔が表示されしゃべりまくる〜っ!



◀会話シーンはこ〜んな感じに表示され、なつかしの名セリフをしゃべりまくるのだ。(画面はセガサターン版『機動戦士ガンダム』)

新しいMSも続々登場!

ブラウブロ



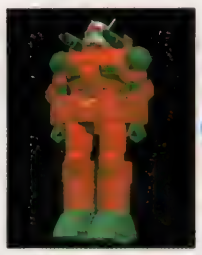
◀期待度100%の新型MA。オールレンジ攻撃も完全再現!?

マゼラアタック



◀主砲部分とタンク部分が分離しての攻撃があるかもよ。

ガンキャノン



▲支援機。搭乗者がカイさんだったらちょっと頼りない!?

ビジュアルシーンも超キレイ!





◀CGムービーのクォリティも格段にアップしているのだ。これはシャアが部下3人を引き連れ、大気圏の戦いに出撃するシーンだ。

新たなる戦いは全14ステージで展開

ST1 ルナツー

CGムービーでは、ザクの動力パイプをちぎったり、サーベルで串刺しにしたりという、あのサイド7での戦いを完全再現! その後ルナツーでの戦いになるぞ。

ST2 大気圏突入

ホワートベースを援護しながらの戦いだ。ホワイトベースが撃沈されるとゲームオーバーになるのだ。クリア後のビジュアルは、ガンダムが大気圏に突入!

ST3 ガルマ・ザビ

上空からドップの編隊が襲いかかってくるステージ。建造物の物陰に隠れたり、上に登ったりして戦うことができるぞ。ガルマ専用のドップはもちろん茶色!?

ST4 アッザムリーダー

中央アジアにあるジオンの採掘基地を攻略する戦い。ザコは、ザクやマゼラアタック、ボスはアッザムだ。アッザムリーダー攻撃が見所のステージだ。

ST5 ランバ・ラル

ミノフスキー粒子のため、レーダーの性能はがた落ち。砂嵐で視界も最悪! この状況でグフとの戦いになる。クリア後のデモでは、グフの手を切り落とすのかな?

ST6 黒い3連星

CGムービーでは、ジェットストリームアタックを再現! ガイア機を踏み台にしたり、ミディア輸送機が突っ込んできたりと、見所満載の内容なのだ。

ST7 大西洋

恐怖の水中戦! ここでは動きが鈍くなるほか、ライフルの威力も落ちてしまうのだ。さらに潜水艦のユーコンも登場するため、かなりの激闘になりそうだ。

ST8 ジャブロー

ジャブローの地下洞窟では、天井をつたって移動するアッガイが登場。さらにシャア専用ズゴックが岩盤を崩して撤退していくイベントもあるらしいぞ。

ST9 ビグロ

ジオン軍の巡洋艦ムサイやリック・ドムが出現。ムサイは艦橋部、機関部を狙うのがポイントみたい。ボスのビグロはガンダムを抱えて高速移動する!?

ST10 ソロモン

連邦軍のソーラレイ発射シーンをCGムービーで再現。イベントでスレッガーが特攻。ビグザムにはライフルが効かない! と、この戦いは完璧な仕上がりだ。

ST11 テキサス

テキサスコロニー内には浮遊機雷や地雷原などのトラップがいっぱい。さらに砂嵐で視界も悪いぞ。ボスはもちろんギャン。マ・クベとの一騎打ちが始まるぜ。

ST12 シャリアブル

リック・ドムとゲルググが出現し、戦闘開始。味方の支援機としてガンキャノンも登場するぞ。ボスはニュータイプ、シャリアブルが操るブラウブロだ。

ST13 エルメス

CGムービーではガンダムとエルメスが、接近するシーンが再現されるぞ。またセイラ、シャア、アムロ、ララアの4人が交錯する、あのシーンもあるのだ。

ST14 ア・バオア・クー

CGムービーでは、ギレン・ザビの最後の演説シーン。最後のジオングとの激闘は、名シーン、名セリフが連発の超感激モノ! そしてエンディングでは…。

●各ステージの題名はすべて仮題です。

GUILTY
ギルティ

10人のアウトローたちが



ソル＝バッドガイ

▶第一次の聖騎士団に所属していたが、厳しい規律が奔放な性格に合わず、宝剣(封炎剣)を奪って脱走していた。一国の主となるため大会に出場。

現代から2000年もの未来、遺伝子操作によって生まれた魔神と戦う人類は、聖騎士団の活躍によって、魔神の指導者を封印することに成功。しかし、その３年後、封印が弱まり世界はふたたび妖気に包まれる。この事態に対応すべく、国連は“第二次聖騎士団”を結成するための武闘大会を開催。しかもその内容は、罪人の参加や、試合中の殺人も認めるという過酷なものだった。優勝者には望みのままの報酬を与えるという条件にひかれ、さまざまな人物が参加。はたして、この大会の結末は……？ ──こんな背景のもと、得意の武器を持ったキャラクターたちが戦う、新感覚の対戦格闘ＡＣＴ。それが『ギルティギア』だ！





◀これが、シリコングラフィックスで制作したキャラクター。まだまだ開発中のものだ。



五月(メイ)

◀“快賊”ジョニーに拾われて育った、18才の少女。最愛の人でもあるジョニーを釈放してもらうことが目的。

チップ＝ザナフ

▶自称日本人のアメリカン忍者で、しかもジャンキー。師匠を暗殺したマフィアへ復讐するため、大統領の座を狙う。

バトルシステムにも注目!!

CG取り込みの2Dバトル

このゲームはポリゴンではなく、グラフィック性能に優れたマシンで描いたキャラのＣＧデータを取り込んで動かす。美しいＣＧキャラが、どんな動きを見せてくれるのか、期待して待とう。

操作系はどうなる

攻撃に使用するボタンは、パンチ、キック、斬り、大斬りの４つ。ダッシュやバックステップもあり、スピーディなバトルが展開されることになりそうだ。キャラ同士が近づくと拡大画面になるぞ。

もう1つのゲージが存在

電撃PS－Fでの紹介でもちょっと触れた、体力以外のゲージ。これが満タンになると一定時間、攻撃力がＵＰし、超必殺技が使えるようになるほか、敵の攻撃を相殺できるようになるらしいぞ。

“一撃必殺”技とは？

文字どおり、体力がMAXの敵も一撃で倒す、豪快な技が存在する。特定のコマンドで敵の隙を作った後、一撃必殺コマンドを入力するのだが、敵のほうもコマンドで回避が可能になっているのだ。

GEAR
ギア

繰り広げる過激バトル!!!



ザトー=1
ONE

◀禁呪により、視力と引き換えに影を自在に操るアサシン。仲間の裏切りにより投獄されており、免罪を得るために出場する。

アクセル=ロウ

▼過去の世界からタイムスリップしてきた、ストリートギャング。優勝して元の時代に戻してもらおうと思っている。

ミリア=レイジ

▶ナイフによる暗殺技術を身につけているが、組織から足を洗うために逃走中。逃亡資金を稼ぐことが出場の目的だ。

Dr.ボルドヘッド

◀自らの治療ミスが許せず、発狂して殺人鬼となった天才外科医。投獄されていたが、強制的に出場させられる。

クリフ=アンダーソン

▼第一次聖騎士団初期の団長を務めたこともある強者だが、性格は温厚。力が衰えていないことを示すために出場

ポチョムキン

▶斧術の名門であるロシアのハンセン家に生まれる。自分と互角に戦えるファイターを求めて大会へ。

カイ=キスク

◀弱冠16歳にして、第一次聖騎士団後期のリーダーとして活躍した天才剣士。騎士団時代につけられなかった、ソルとの決着をつけるため、出場を決意する。

GUILTY GEAR
ギルティギア

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	未定
発売日	96年夏予定		

マクロスVF-X
DIGITALMISSION



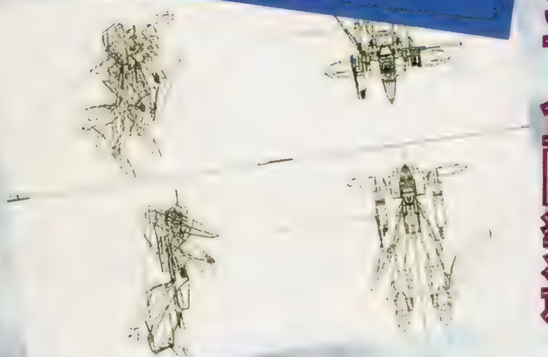
1996年6月に発売決定!

発表以来、なかなか続報が出なくてヤキモキしていた読者も多かったと思うが、ついに発売時期が決定したぞ。ロボットアニメの常識を覆した、あの戦闘シーンが、PSでどのように再現されるのか期待はふくらむばかりだ。

完全変形&迫真の空中戦がPSで全開発進!

「マクロス」の新たなる伝説…









マクロスデジタルミッションVF-X

ジャンル	STG	価格	¥6,800（予価）
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード アナログジョイスティック
発売日	'96年6月予定		

キミの手でバルキリーを自在に操縦できる!!

「マクロス」が初めてＴＶに登場したとき、高速で飛行する戦闘機が一瞬でバトロイドへ変形しながらミサイルをかわしていく…なんて演出に度肝を抜かれたものだった。本誌第３号のインタビューのなかでも言われているように、このゲームのコンセプトは、そんな戦闘シーンの「爽快感」を再現することに重点をおいたシミュレーターなのだ。ここで、右の連続写真を見てほしい。戦闘機からバトロイドへ変形してガンポッドをかまえるバルキリーだ。具体的には、通常は他の３Ｄモノと同じ自機の背後からの視点だが、変形などをおこなうと視点が切り替わって、このようなシーンになるらしい。アニメでも、カメラがバルキリーの周囲を回り込むようにして空間を自在に飛び回る動きをフォローしていた。あの感覚が、こうして再現されるのだ！

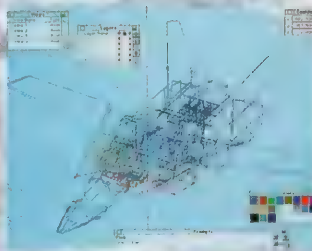
ポリゴンによる完全変形!



6機の歴代バルキリーが登場

ゲーム中で操縦できるのは、ＶＦ－１、4、11、17、19、22という歴代のバルキリーたち。もちろん全機ともＴＶやＯＶＡなどのアニメ版のように完全変形が可能だ。特にＶＦ－４は、このゲームのためにバトロイド形態が新デザインされているのだ。ファンならこれは見逃せないぜ！

VF-1(超時空要塞マクロス)



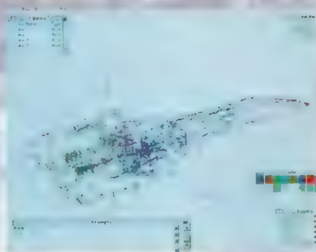
◀ゲーム中の時代では昔の機体だが、パワーアップされた〝ＶＦ－１ Ｐｌｕｓ〟として登場。

VF-17D(マクロス7)



◀ステルス性能を重視して設計された重武装型の機体。機動性は低いが、攻撃力が高そう。

VF-19(マクロスプラス)



◀「プラス」に登場したＹＦ－19の正式採用型。ＹＦ－21の量産型ＶＦ－22も登場する。

オープニングムービーにはFire Bomberの歌が!

河森氏自らがコンテをきったというオープニングには、バックに「マクロス７」でおなじみのＦｉｒｅ Ｂｏｍｂｅｒの熱気バサラが熱唱する「ＴＲＹ ＡＧＡＩＮ」が流れるのだ。映像のほうは、「７」や「プラス」でみられた、ＣＧとアニメの合成が使われたものになるらしい。こいつは期待大だぞ!!

アイドルグループ“MILKY DOLLS”を救出せよ!

そして、「マクロス」といえば忘れてはならないのが〝歌〟！「デジタルミッション」で歌の部分を受け持つのが、５人組のアイドルグループ〝ミルキードールズ〟だ。コンサートの最中に、ゼントラーディによってさらわれた彼女たちを救出するのが、プレイヤーの使命。そして、彼女たちがさらわれることになった理由にも、ストーリーに大きく関わる秘密があるらしいのだ。エンディングでは、リン・ミンメイを演じた飯島真理さんがこのゲームのために作詞・作曲してくれた新曲の「ＯＮＬＹ ＹＯＵ」を、ミルキードールズの５人が歌うぞ。

キャラデザインは美樹本晴彦氏





▲ステージの間にはいるアニメーションのイベントにも出演するぞ。
◀…ということは、コンサートのシーンなんかも見られそうだ。
▶彼女たちの誰かが、リン・ミンメイと関係があるというウワサも……？？





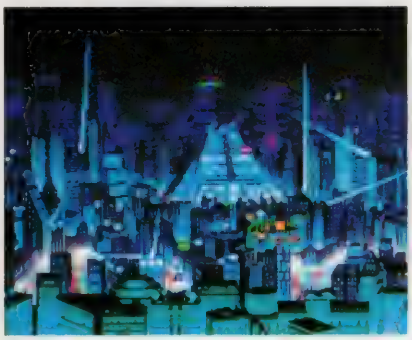
2042年、ネオコウベシティに
スナッチャーの恐怖が吹き荒れる!!

SNATCHER

あのサイバーパンクAVGが華麗に復活!!

'88年にパソコン、ＭＳＸで発表され、未完とはいえ絶大な評価を得た『スナッチャー』。その後、最終章を加えて完結したＰＣ版が発売されたが、このＰＳ版はそのＰＣ版の移植作だ。

舞台は2042年のネオ・コウベ・シティ。人を殺害してすり替わるスナッチャーと、彼らに対抗するため組織された特殊警察班JUNKER（ジャンカー）との死闘がスリリングに展開していくぞ。



◀ネオンきらめくシティのどこかに、スナッチャーが潜んでいるのだ。



▲ギリアンの別居中の妻ジェミーとは、ビデオフォンで話すことができる。



ギリアン・シード

３年前から記憶喪失。軍の特殊訓練を受けた後、JUNKERの「ランナー」として、ネオ・コウベ・シティに配属される。



こいつもスナッチャーなのか？



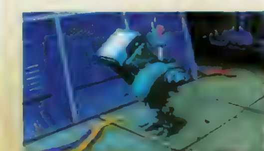


▲謎のバウンティハンター、ランダム・ハジルは、果たして何者なのか。



メタルギアmk-Ⅱ

ギリアン専用のナビゲーター。捜査上の分析・記録・通信を行なう。各種センサーを搭載し、あらゆる危険を察知。



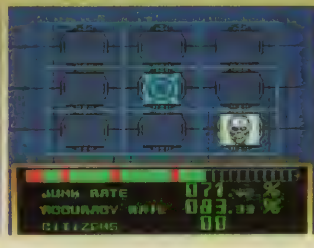


サスペンスフルなドラマが展開!!

PS版は、ここが変わったチェック!!

このPS版は、ストーリーは変わらないものの部分的に変更された点があるぞ。幅広いユーザー層を持つPSだけに、残酷描写が抑えられているのだ。ここで紹介したジャンとアリスの他に、モルグの腐乱死体でも特殊処理が施されている。そして最後のメタルギアのボディが…これは秘密だけど、他機種版との違いを探してみてはどうかな。

射撃ルーム



◀射撃訓練の結果で、訓練レベルが上がっていくぞ。

アリスの死体



◀アリスの内臓が見えないカットに変更されている。

ジャンの死体



◀首がゴロン。このあと、画面が上にスクロールする。

▶このシーンが見えるのはほんの一瞬。

◀で、こうなります。黒い血ではありません。

これは欲しい!! こいつなりきりセット!!

雑貨屋の「ジョイディビジョン」で売っているマスクに、「極パロ」の「こいつ」マスクが登場。こんなのがホントに売ってたら欲しいよね。



▲こいつマスクを買うと、青い全身スーツもついてくる。これを着たギリアンが見たかったのに…。

アウターヘブンのマスターと客



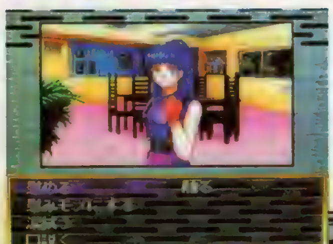
◀マスターのマスクがゴーレムに!! 腕がウニョウニョ動いてイイ感じですな。ちなみに他機種版では映画「宇宙水爆戦」のモンスターだった。



▶客がコナミキャラになっているぞ。「パワプロ」キャラがいい味してる。

カトリーヌ(14歳・モデル)と遊ぼう!!

「ポリスノーツ」のお触りイベントの原点が「スナッチャー」にはある。カトリーヌちゃんを「触る」「もみしだく」「押し倒す」ことができ、ロリーで、ちょっとエッチな雰囲気を楽しむことができるぞ。



◀ズラリと並んだコマンド群。この他にもあるので、探してみよう。



▶いたいけな少女をいじめるオヤジになった気持ちがするのだ。



▲カトリーヌのサービスショット。でも胸のバスタオルを取ることはできない。中身は想像にオマカセ。



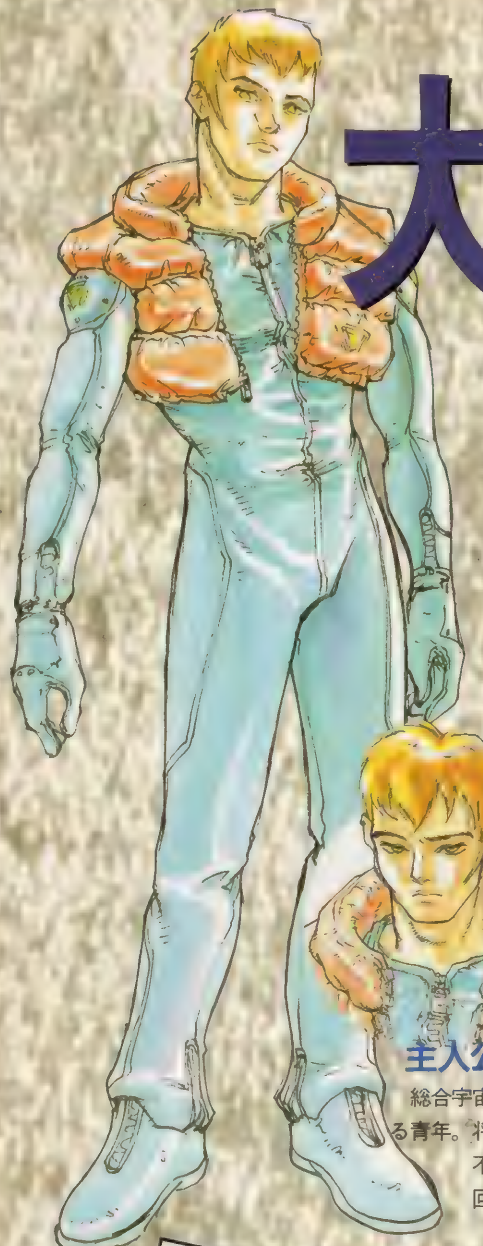
シャワーシーンもお約束!!

SNATCHER
スナッチャー

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス
発売日	96年1月26日		

大募集

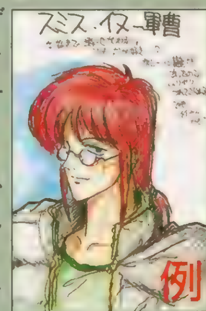
キミの考えたキャラクターがゲームに登場！



ナント、DPS読者のみんなにゲーム作りに参加してもらっちゃうという、ゴージャスな企画が発動なのだ。こんなチャンスは滅多にないので、ぜひぜひ参加してみよう。

サルー軍曹の相棒を創造しよう!

募集するのは主人公の相棒。火星の資源採掘ステーション・ベルトロガー９にサルー軍曹と共に乗り込むキャラクターのデザインを大募集しちゃうぞ。もし採用が決定した場合は、キミのデザインしてくれたキャラクターがゲーム中で大活躍をしてくれるという、夢のような企画なのだ。応募する時には、“キャラの原画”“名前”“設定”の３点をデザインして下のあて先まで送ってほしい。丁寧に、そして分かりやすく仕上げてくれた方が、採用される確率もアップするぞ。“設定”については、“性格”を始めてとして、“好きな食べ物”とか“格闘技全般に長けている”とか、なんでもＯＫなので、キミの思い描いた通りに決めてくれて構わない。自分が愛着を込めて作りあげたキャラがＣＧで動きまわる日を願いつつ、奮って応募してみよう。



しめ切りは…
'96年１月30日
（当日消印有効）です

応募の送り先は…
〒101 東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
「Ｂ－９」係まで



相棒

主人公パトリック・サルー

総合宇宙海兵隊に軍曹として所属している青年。将来を約束した婚約者がいたが、不幸にして死に別れてしまう。今回、相棒と共に火星に向かう。

コダワリが感じられる設定資料



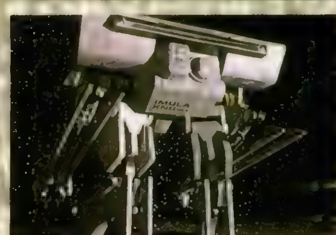


▼これから先にどんな危機が待ち受けるのか…。オープニングでは、壮大なビジュアルシーンが、気分を盛り上げてくれるぞ。



▼ゲームのビジュアルシーンとは思えない、ハイ・クオリティなムービーなのだ。





▲メカっぽい動きが見事に表現されている。写真でそれを伝えきれないのが残念なほどだ。

GENKIが作ればビジュアルもこんなにキレイに!

BELTLOGGER9

あまりに美しすぎる3Dロボット STG

BELTLOGGER9 ベルトロガー9			
ジャンル	3D・STG	価格	価格未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	'96年夏発売		

3D・STGファン待望の新作「BELTLOGGER9」！ 開発は順調に進行中だ。今月も、必見の新企画＆新情報が飛び込んできたので、しっかりとチェックすべシ！

激しい戦闘を生き残れるかはプレイヤーの腕次第！

このゲームのジャンルは3Dシューティング。けれど、従来のゲームとはひと味違うぞ。ゲームの舞台となる3Dフィールドには高低差が盛り込まれていて、自機はその空間を自由に移動しながら、出迎える敵をバリバリ撃ちまくる。「キリーク・ザ・ブラッド」シリーズでは、上下の概念は照準の移動に限られていたけれども、このゲームではジャンプという動作も可能になっているので、3Dという空間を強く意識したゲームに仕上がっているのだ。敵キャラにも高度な思考プログラムが与えられていて、飽きることのない、奥深い戦闘を楽しめる作品に仕上がってきているぞ。

これらが初公開のゲーム画面だ



▲今まで発表されていたゲーム画面よりパワーアップして、新しい計器類の表示が追加になっている。ゲーム中は、画面に表示される地形や敵を常に確認しながら、これらの計器の情報にも時々目を配る必要があるぞ。特に、生死に係るデータを示すメーターは、常時チェックしておこう。

▼ゲーム中は様々な場所が戦闘の場となる。敵はどんな場所に潜んでいるか分からないので、油断は禁物なのだ。





◀地形ひとつとっても、天井の高いフロアや、移動範囲の狭いトンネルなど、様々な状況が待ち受けている。

細かい動きがキモチいい



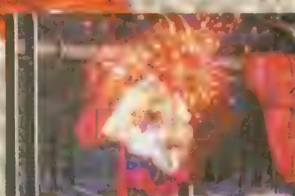


SFファン好みのビジュアルシーン





◀爆発シーンは大迫力。ビジュアルもそうだけれど、それに伴う効果音も、臨場感を増すことに貢献しているのだ。



▶これも爆発シーンの一つ。炸裂する炎などの描き込みが、ハンパじゃないことが分かるだろうか？

『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズが証明するように、GENKIの作品のビジュアルは非常にクオリティが高い。特に、この『BELTLOGGER9』では、物語の原案を新潮社ファンタジーノベル大賞・受賞者の佐藤哲也氏が手がけていて、本格的なSFの世界観が創り出されている。また、キャラ原画とイメージ画には、ガンダムのモデリングのデザインでおなじみの小林誠氏がつとめている。これら豪華スタッフの作りあげる世界観を表現したムービーが、ステージクリアごとに展開。プレイヤーを物語の世界に釘付けにしてくれるのだ。ぜひ期待していてほしい。



ついに登場PS版画面写真!! 徹底紹介

発表から長い間待たされて、ヤキモキしていたファンに朗報!!　ついにPS版『ギャラクシーファイト』の画面写真が公開されたぞ。今回は、入手した画面写真を余すことなくドカ〜ンと大紹介！　おまけに、PS版につくオマケ要素も合わせてお届けするぞ。早くお家でルーミちゃんに会いたいネ♥



本作は、'95年初頭にＮＥＯ・ＧＥＯでサンソフトから発売された、同社初の対戦格闘ＡＣＴだ。そしてその後サターンに移植され、満を持してついにＰＳに登場する。アーケードで登場する前から、かわいいキャラクターのルーミに人気が集中し、話題をよんだけれども、本誌読者にも彼女の魅力にノックアウトされた人が多いんじゃないかな？

ゲーム内容は、３つの攻撃ボタン（弱、中、強攻撃）と挑発ボタンの４つを使う２Ｐ対戦可能な格闘ＡＣＴ。新フィーチャーとしてすり抜けダッシュやガードキャンセル、無限にスクロールするフィールドなど、さまざまなシステムが採用されている。とくに無限にスクロールするステージはいままでの格闘にはないスピーディーなプレイ感覚を満喫させてくれるのだ。

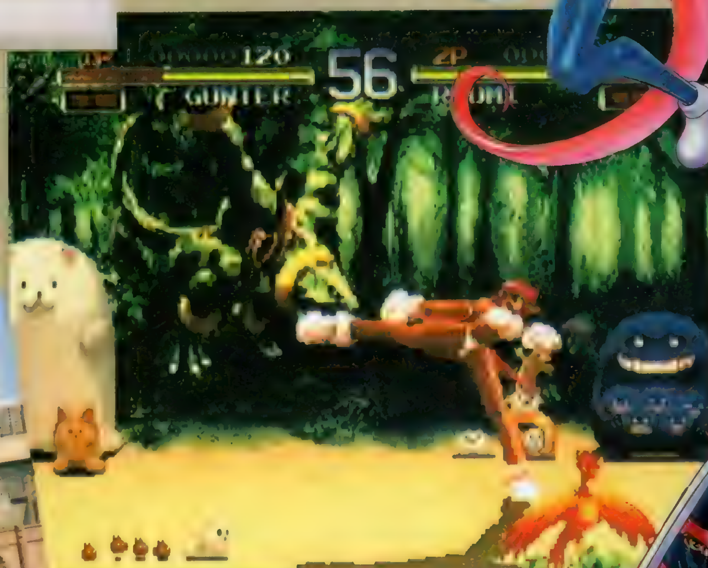


◀空中で連続キックを繰り出す、ジュリの必殺技。

▼ヘンテコな生き物がバックにいるルーミステージ。

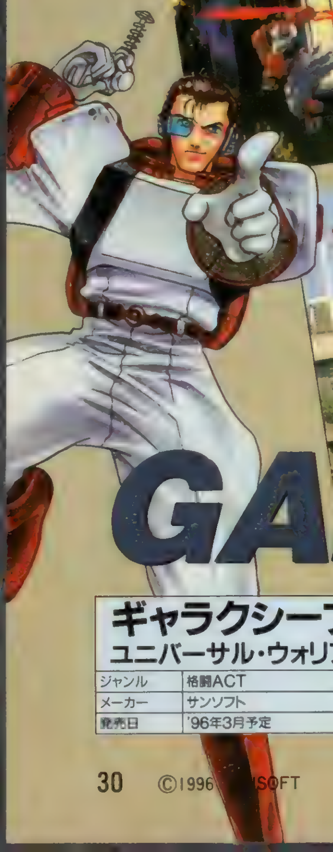


◀ここは、対戦時のみに出現するステージ。画面の暗さがイカス。



▼ムサファーと忍者カズマの対決!!







GALAXY FIGHT

ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
UNIVERSAL WARRIORS

ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	未定 ２Ｐ対戦可
発売日	'96年3月予定		

「GF」7つの秘密に迫る

ＰＳ版は基本的にNEO・GEO版を忠実移植し、キャラクターパターンやボイスも高レベルに再現している。またオリジナル要素として、ＳＳ版同様のボス使用可能以外にも何か入るらしい。



▲ボスキャラのボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、隠しキャラのローウェがＰＳ版で使用可能になったぞ!!

ボス使用可能



多彩なステージ

◀大宇宙の惑星が戦いの舞台。個性的なステージが用意されている。



ダッシュ

▲スピーディーな展開に欠かせないダッシュ。また、バックステップの瞬間は無敵になっているのだ。



▶画面端に追いつめられることがなくなり、戦い方も個性的なゲームだ。

フィールド無限大



ハデな必殺ワザ

▲怪獣（？）ギュンターが、巨大な炎を口から噴いている。アツそぉ〜。



◀人気のルーミのほかにも、ロボットに王子さま、怪獣に忍者など個性的なキャラクターが８人登場するぞ。

個性的なキャラ



▲敵をいかくする挑発ポーズ。ルーミの「みんな〜見てる〜」がイイ。

挑発!!

空前絶後のエンタテイメント超大作!!



POLICENAUTS®
ポリスノーツ

ついに公開迫るエンタテイメント超大作『ポリスノーツ』。今回は発売直前ということで、プロローグからACT 2までを紹介するぞ。でも詳しいストーリーは明かさないので、これからプレイする人も安心。『ポリスノーツ』の奥までわかる開発者インタビューも必読だぞ。

POLICENAUTS

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) マウス
発売日	96年1月19日		

衝撃のプロローグが事件の幕開けを告げる!!

ドラマはHOME（地球）のオールドLA（ロサンゼルス）から始まる。ネゴシエーター（交渉人）まがいの探偵をしているジョナサンのもとに、かつての妻ロレインが訪れてくる。失踪中の夫・北条ケンゾウの捜索を依頼するためだという。捜索の手がかりとして彼女が提供したのは、ケンゾウと一緒に写っている写真、謎のカプセル、葉の切れ端、そして「プラトー」という言葉だけ。しかしジョナサンの快い返事を得られず、事務所を後にしたロレインを悲劇が襲う…。



◀久しぶりの再会に戸惑いを隠せず、やや冷たい態度を取ってしまう。



▶夫と仲良く写るロレイン。夫婦仲は良さそうに見えるのだが…。



◀北条と結婚しているが、ジョナサンのことを想い続けている。

ロレインに迫る



暗殺者を追え!!

ロレイン暗殺の一部始終を見ていたジョナサンは、愛用の反動銃ベレッタ92Fを手に事務所を飛び出す。そして暗殺者を路地裏に追いつめていくのだが、果たして…。

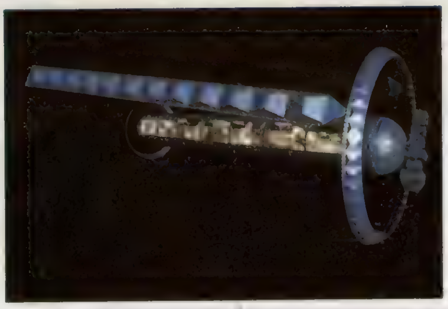


▲ロレインが狙われ、怒りもあらわに撃ちまくる。

暗殺の罠!!



悲しみの序曲



捜査の舞台はBEYOND COASTへ…

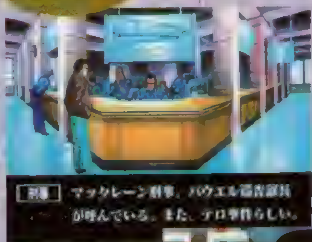
ジョナサンがポリスノーツとして渡ったBEYOND。事故により宇宙恐怖症となった今、再びここへ来るとは夢にも思わなかった…。このゲームのキーワードである「BEYOND」という言葉にはいろいろな意味があり、ここでは宇宙コロニー「BEYOND COAST」を意味する。捜査の拠点、そしてストーリーの多くは、このコロニーを舞台に展開していくのだ。その中でもACT1と2に登場する場所を紹介しよう。ストーリーは一本道だけど、寄り道して別の場所に行ってみると、何か新しい発見があるかもしれないぞ。

BCP(ビヨンド警察)

ビヨンドに降り立ったジョナサンが最初に訪れることになるBCP。ここでは旧友のエドと、共にポリスノーツだったゲイツの2人に再会する

ロビー

BCPから外に出るためには、ここを経由しなければならない。



◀ポリスムービーの名物刑事の名を、次々にしゃべる警官がいたりする。かなり昔の映画もあり、すべて元ネタがわかれば、映画マニアといえるかも。



▶BCPの受け付け的存在のボブ。98版や3DO版では顔がわからなかった彼も、このPS版で顔出しできて嬉しいことでしょう。でも、イヤミな奴。

APルーム

フローズナーで構成されたAPルーム。ゲイツが指揮をしている。



▲APは普段は顔を隠しているが、なぜかトニー・レッドウッドだけは顔を見せている。



▼今ではBCPの本部長となったゲイツ・ベッカー。

射撃ルーム

各種モードにより、ガンSTGを楽しめるが、それだけじゃない?



◀ここでトレーニングしていると、そのうち誰かがやってくる?

風紀課

BCPの苦情処理的な部署。別名、JUNK屋と呼ばれている。



▶エドも入れて総勢3名。BCPのゴミ捨て場とも言われる。

鑑識課

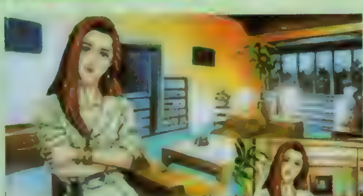
入手したブツをビクトルに渡せば、AIDで調べてくれる。



▶AIDを「ゴルビー」と呼ぶビクトルは旧ソ連人。

北条家

ロレインの娘・カレンが1人で家を守っている。重要なアイテムがあるので、すみずみまで探すこと。



▲人気ニュースキャスターのカレンが、なぜいつも家にいるのか? という謎もここでわかるのだ。



▼日系人だけあって、純和風なケンゾウの書斎。

CDラックの中は?

CDラックでは、サウンドテストができる。ゲーム中の曲や、思わぬ曲を聞くことができるぞ。



エド家

ジョナサンの知らないエドの過去が明かされるので要チェック。

▼エドの娘アナと息子のマーク。女を見ればやたらと触りたがるジョナサン(プレイヤー)だがアナの胸も触れるのか?





▲アナの手料理を食べるイベントもある。味はお楽しみに。

POLICE NAUTS 用語の基礎知識

【HOME】地球を意味する。地球で生まれ育った人類を「テレストリアル」と呼ぶ。
【BEYOND】宇宙、または宇宙コロニー「ビヨンド・コースト」。コロニーで生まれ育った人類を「ビヨンズ」と呼ぶ。
【AP】アドバンスド・ポリスの略。通常ポリスでは手出しのできないコロニー外との捜査活動がメインとなっている。
【フローズナー】政府に秘密裏に研究した技術体系を解析し、代理母によって生まれた者。技術的には宇宙環境に優れた遺伝情報が組み込まれ、一般人には難しい宇宙活動も簡単にこなす。
【AID】自動分析鑑識装置。「スナッチャー」の「ガウディ」と似通い、この装置を操作できるのはビクトルだけである。
【アナの手料理】画面をクリックして食べてみましょう。

B.C.C.H(ビヨンド中央病院)

北条ケンゾウの足どりを追ううちに、ここへたどりつく。残念ながら受け付けの女のコを触ることはできないが、女理事長のクリスが熟女のイロケでいろいろと楽しませてくれる。



▲ここのイベントが、後の重要なシーンの伏線となる。



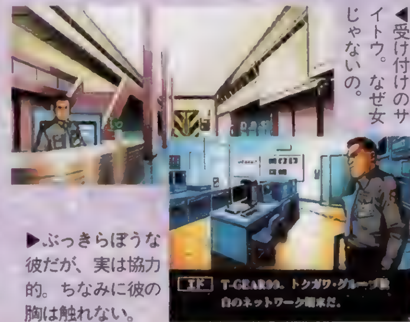
▶触れないのが悲しい受け付けの女のコ。口説こうとしてもダメ。



▲薬剤師のジュン石田。彼もまた重要なキャラだ。

トクガワ製薬

北条ケンゾウが勤務していた研究所。所内には北条が室長をしていたDDS開発室があり、重要な手がかりを得ることができる。



◀受け付けのサイトウ。なぜ女じゃないの。

▶ぶっきらぼうな彼だが、実は協力的。ちなみに彼の胸は触れない。

A.M.M.(宇宙飛行士記念博物館)

これまでの宇宙開発のすべてが展示され、月面コーナーや探査コーナー、ビヨンドコーナーなど各展示場に分かれている。



◀探査コーナー。真ん中の通路の部分がアヤシイ。誰かが現れるかも。

▲ジョナサンたちポリスノーツの人形が並ぶビヨンドコーナー。これもアヤシすぎる。

▶月面コーナー。これまたアヤシそうな雰囲気。

トクガワ本社ビル

トクガワ・グループの本社。別名「プロップ」。長いエレベーターを昇ると、無重量の「ガーデン」というフロアに着く。ここでトクガワに会うことができる。



◀コナミ開発スタッフの間でも人気の高い受け付け嬢。ちょっとタレぎみだが、胸の谷間がポイント高し。



▶コロニーが一望できるエレベーター。コロニーの支柱としてそびえるビルの巨大さ、そして権力の象徴として描かれている。



▲人間が浮いてるのは、無重力のため。ここで登場する女のコを触る条件はキツイかも。

セントラル・ポート駅

謎の襲撃者と対決する場所。ポリスムービーを意識した手に汗握る展開だ。



◀アナはこの駅から、学校に通っているらしい。



◀リニアレール発車直前のシーン。さて、この後は…。

エルエス専門店

ACT2最大の難所である爆弾解体シーン。それが行われるのが、このカバン屋だ。緊急事態にもかかわらず、ウィットに富んだ会話が聞けるので、その点もお見逃しなく。



▲イチバン胸がデカそうなオバチャン。触れないけどね。

【DDS】ドラッグ・デリバリー・システム。薬物を器官や細胞に必要な量だけ送り、副作用を軽減させる薬剤投与システム。
【プロップ】トクガワ本社ビルの愛称。コロニーの支柱(プロップ)になっていることから、そう呼ばれている。
【ガーデン】トクガワ本社ビル内にある無重量のフロア。パーティーが開かれると、「リバーサー」がコンパニオンを勤める。
【リバーサー】実際に存在した有名女優や、歴代のカバーガールから採取した遺伝子を元に作られるコピー人間。
【エルエス】「ビヨンド」に本社を置くカバン会社のブランド。高級バッグの代名詞。「エルエス」のバッグは、全宇宙に一つのデザインしかない。
【爆弾解体】ゲーム前半最大のイベント。残り時間のタイムを利用して、クリア時間のタイムアタックをしてみるとメチャ熱い。

SPECIAL INTERVIEW

スペシャルインタビュー第2弾!!

小島組に聞く!!

わりと次世代らしいプログラムで作りました

メインプログラマー



岡村憲明氏

P R O F I L E
代表作は98版、3DO版　ポリスノーツ。本誌ライターの岩崎氏とは旧知の仲(注1)。

PSはビックリするくらい速くて凄いマシン

――プログラマーの立場から見て98版と3DO版とPS版はどう違うんでしょうか。マシンごとに苦労した点も違うと思うんですが。

岡村憲明氏（以下岡村）　いわゆる小島作品ということでシナリオが取り上げられることが多いわけですよ。実際、絵に関してもシナリオに関しても高いクオリティなんで負けられないというか、プログラムは屁やな、なんて言われたくないんで。それに見合ったモノにはしなければ、というプレッシャーがありました。98版は、やっつけで作ったというとなんですが試行錯誤しながら作った感じですね。３ＤＯ版は98版にツギハギしていく形でスタートしたら、動かしようのない状態になってしまって…。これはもう１回最初から作り直すしかないな、ということになりまして。ですから98版でのデータはまったくといっていいほど使ってないんですよ。で、それを整理して、これから５年から10年、ＡＶＧに限らずどんなゲームを作るにも根底となるような、うちの資産となるようなプログラム技術を設計しまして、３ＤＯ版以降はその技術を採用して製作しました。システム上、マルチタスク（注２）が核のごとく存在してて、それを中心に音楽や映像やシナリオ等のバラバラのプログラムを同時に同じエリアで動かすわけですよ。ハード的にそういう環境を作るのが３ＤＯとＰＳは向いていましたね。わりと次世代らしいプログラムで作ったともいえますね。

――はあ、なんとなくわかりました。ＰＳだからここが凄いとかＰＳの魅力を教えてください。

岡村　まず、ビックリするくらい速い。それから画像展開チップをハードに積んでいる点です。画像を処理するのに、フルにＣ言語（注３）で書いてもできるなんて、これまでは信じられない世界だったのにＰＳではできてしまう。凄いなって思いましたね。あれがないと他のＰＳソフトもあそこまでは動かせないでしょう。これまでは作り手が無理して常にギチギチの作業をやって、アセンブラ（注４）のこれはなんクロック（注５）かかるかな？　てことをいちいち計算しながらやってたのが、そんな手間が一切なくなった。より面白い画像演出にするにはどうしたら？　という、作業よりは考える方面に開発の時間を使えるようになったわけです。それをできるところがＰＳの魅力じゃないかな。誰もがポリゴンを作れて誰もが簡単にこれだけのアニメーションを出せるわけだから、それで何を作るか？　が製作サイドの人間にとって問題になるわけでしょ。ユーザーにどんな面白さを伝えられ感じてもらえるか、そういうことに力を注ぎ込みたいマシンですね。

プログラム以外の事にも興味が出てきました

――小島さんから某刑事ドラマや某映画の味を出したいってことでいろんな注文がありますよね。それにはどう対応していったんですか？

岡村　最初はよくわからなかったですね。ビデオ借りて見たりしましたよ。プログラマーはプログラムやってたらいいっていう時代はもう終わってますよね。98版を作り終わりの頃に考えたことがあるんですよ。なんでこんなによくできているんやろ、なにがスゴいんかなぁとか思いまして。いわゆる面白さとかリアリティの問題だけじゃなくて、なんか、僕が持っていないすごく良質のセンスがあるんですよ。僕にはやろうと思ってもできないセンスが。このままプログラムだけやっててはアカン、って一時期ずっと思ってたことがありましたよ。それからですね。月に２回ぐらい映画を観に行ったりするようになったのは。『ポリスノーツ』に携わってプログラム以外の事にも興味が出てきたという感じですね。

――今、いちばん興味のあることといいますと？

岡村　いちばん興味のあるのは…結婚ですね(笑)。

――ちなみに理想のタイプは？

岡村　『ポリスノーツ』でいうとクリスです。年上が趣味なんですよ。あとパイロット版に出てくる広報やってる人（注６）とかもいいですね。

広報の早坂さん（注７）　やめてくださいよ～、もう（注８）。岡村さんは何年生まれですか？

岡村　41年生まれなんです。

――かろうじて早坂さんが年下ですね。ホホホ…。で、好きなおっぱいの形は？（←また始まった）

岡村　やっぱりオワン型で…クリスなんかがいですね。エヘヘ…。漂う色気がいいですよね。

――最後に、こんなジャンルをやりたいとか？

岡村　いろいろなことをやってみたいですねえ。この前「ときめき（注９）」を買ったんですよ。だから今は恋愛シミュレーションをやってみたいですね（笑）。胸揺れに命を懸けたギャルゲーとか。というか入社時に、能動的に働きかけられるアニメーションを作りたいって言ったんですよ。ま、そういう意味では『ポリスノーツ』は自分のしたかったことができてるんじゃないかな。でも、やりたかったことはまだ残ってますんで、それを潰していくってのもいいかなあ、って思ってます。

僕の知ってる岡村くん
岩崎啓真氏

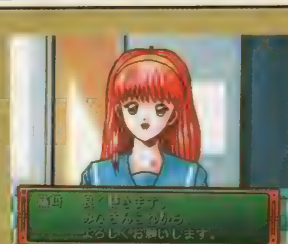
　岡村君とは知り合って20年にもなろうかという長いつきあいです。京都のアマチュア時代からの知り合いですから、僕の一番古い友達のひとりになります。で、僕の知っている彼の書くプログラムは本当にシャープで、センスのあるものでした。その頃から、いつか凄い奴になるんじゃないかなあと思っていたら、ふと気がつくと、本当にエライ人になっていました。こんど飲もうね。

小島組用語の解説

注１…岩崎氏の証言によると、岡村氏はその昔アニメファンで、とりわけ「クリーミィマミ」の大ファンだったとか。
注２…同時多重処理のこと。
注３…プログラム言語のひとつ。現在最もポピュラーで生産性と高速性を両立させていて、なおかつ異機種間で移植をしやすいのが特長。
注４…プログラム言語のひとつ。C言語に比べて実行速度が速い。ただし開発に時間がかかり生産性が悪い。
注５…コンピュータ用語のひとつ。
注７…たまたま隣にいたコナミのベテラン広報。なんでも年内に結婚退職するとかでおめでとうございます。
注８…なんか、かわいらしい感じで言ってた。



◀注６…パイロットディスクより。



◀注９…「ときめきメモリアル」のこと。ハラメータを上げて女の子のご機嫌を取るゲーム。

小島チェックがなければもっと面白いイベントができましたよ

作り手としては、爆弾は爆発してくれないと困る

山口博光（以下山口）　あの、爆弾解体のところで左上にある謎の蓋を開けられたことあります？

――あれって開けられるんですか？

山口　開けられるんですよ。ネジいっぱい付いてるんですけど蓋を取るとまた蓋があって。ふつうあんなところにいっぱいあるネジ開けてたら時間なくなるじゃないですか。それでも開けたがる人はいますよね。そういう人のために何かあそこへ入れようと。コイン捜しに関するヒントを隠しておこうと思ったんですよ。ボツっちゃって今は紙キレが１枚入っているだけ（注１）なんですけど。

――ちょっと待ってください。コイン捜しって？

山口　コインを捜すイベントとかをやりたかったんですけどね。池（注２）をクリックすると鯉がいて、鯉がその場所をどくとコインが手に入るとか、いろいろクリックして集めた枚数によって、クリア後に遊べるシューティングのモードの数を増やすようにするというのを考えていたんですが。

――１回もゲームオーバーにならずにクリアすると特別なイベントが起こったりするんですか？

山口　ノーミスクリアしたからって特典はないですね。爆弾は爆発してもらわないといけないんです、作り手としては。アレをすんなりクリアされちゃうと、エドの出番がないんで困るんですけど。

――エドの出番といいますと？

山口　ふつう何回も爆弾の解体に失敗すると、嫌になっちゃうじゃないですか。こんなのやりたくないって。だいたいそのタイミングにエドが出てくるんですよ、じゃあ俺がやるって。エドにまかせるとですね、元爆弾処理班だけあって手慣れた手つきでヒョッヒョッヒョーとやってくれるんです（注３）。エドがやってくれるパターンは３パターン用意してあるんですけど、まあそれは僕が言うよりやってもらったほうがいいですね。

小島　こいつ、僕の指示を無視して作ったときのほうがいいモンつくるんですよ。

山口　そうでしたね（笑）。まあボツったところもデータはまだ残ってるんで、シナリオさえどうにかしてくれれば、どうにかなるんですけど（笑）。

――シューティングモードはレベル最高どのくらいまで到達できるものなんですか。

山口　ＰＳ版はまだスピードを調節してないんでできてないんですけど（注４）、３ＤＯだとマウス使って127が最高かな。あと、レッドウッドが射撃場に現れるでしょ。あれは私がやったことになっているんですけど、あることをしているため、私より上手いんです。エドは３発まで撃ち込める（注５）って言ってて、レッドウッドは５発も当ててるっていうのは、そのへんに２人の技量の差を表してみたわけです。あと、リニアレールでのレッドウッドってメチャクチャ強いでしょ。あれはわざと強くしてます（笑）。というのも、奴の不死身っぽさとか、なんなんだコイツは〜⁉　みたいな部分を演出してみたかったんですよね。

――シューティングモードは、あれだけでゲームになってますよね。

山口　そういうのが狙いなわけですよ。ＡＶＧですからシナリオとかけ離れたらマズいんで、そのへんはその場その場で考えてますけど。

――ＰＳということで苦労した点やラクだった点にはどんなものがありますか。

山口　シューティングシーンでキャラがいっぱい出るところなんですが、３ＤＯの場合はキャラをハードで圧縮した状態で持ってて、表示するときにハードで展開できてラクなんですけど、ＰＳの場合はそうもいかないんですよ。ですから自前で圧縮したキャラを展開させるためのソフトを作りまして。でもＰＳって速いからソフトでやっても十分追い付くんで、結果的には３ＤＯよりも速い処理になってます。簡単だったのは、３ＤＯ版がＣ言語を使ってるんで、移植するときにそのまま動きのデータとかアルゴリズムを持ってこれた点ですね。他の場面は作り直しましたけど。

――ほかのゲームでの好きなイベントなんかあります？　『ドラクエ』のコイン集めとか（笑）。

山口　同じ『ドラクエV（注６）』で、主人公が石にされて野ざらしにされてるシーンが好きです。

個人的にはスナッチャーをリメイクしたい

――今後、どんな作品を作っていきたいですか？

山口　私の心に残ってるゲームってX68版の『スターウォーズ』とかＦＣ版『スターラスター』みたいに、あまりストーリー性がないやつばっかなんですけど、いま作りたいのはストーリー性のあるゲーム。そのへんのいい要素をつまんでゲーム性も絡めつつＡＶＧのさらに先をいったようなものを作ってみたいですね。ストーリーやゲーム性を表現するジャンルとしてはＡＶＧがいちばんだと思うんですよ。個人的には『スナッチャー（注７）』をリメイクしたいなってのがありますけど。

――シューティング部分をですか（笑）？

山口　『ポリスノーツ』のシューティングをそのまま持っていくんじゃないですよ。さらに発展したやつ。シューティングシーンのゲームの面白さは、モグラ叩きとかゲームウォッチの面白さなんですよ。それは永遠に変わらない。でもハードの性能も良くなってきているんで、表現の方法としてはいろいろ考えられるし、自分がそのときにいちばんやりたいことをやるんじゃないですかね。

――好きなキャラは？

山口　エドですね（笑）（注８）。女の子ではトクガワビル（注９）の受付嬢ですね。

――それっておっぱいですか？

山口　ええ。

プログラマー



山口博光氏

PROFILE
代表作は98版、３ＤＯ版『ポリスノーツ』。シューティングシーンやイベント等を担当。

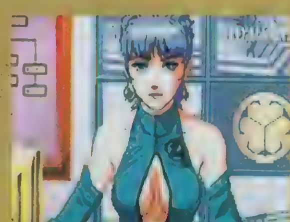
次回登場するのは
作画監督：村岡一樹氏
デジタルエフェクター：新川洋司氏
作画監督：末永美華代さん

注１…どんな紙キレが入っているかはやってみてのお楽しみ。『パロ』シリーズのエンディングに近いノリのアレ？
注２…トクガクの工場にあるやつと思われる。



◀注３…爆弾の解体を５回失敗すると、エドが爆弾の解体をやってくれる。どうしてもクリアできないようなら、エドにやってもらってもいいのでは。

注４…インタビューを行ったのは11月９日。
注５…プログラム上は８発まで撃ち込めるらしいけど、ふつうはムリでしょ。
注６…出るたびにバカ売れの『ドラクエ』シリーズ第５弾。主人公が母を捜して嫁をもらって悪を倒すRPG。
注７…1988年にコナミからパソコン、MSXで発売されたサイバーパンクAVG。くわしくはP26〜27を読もう。
注８…ここでの（笑）は、エド山口という意味で笑ったのかなあとか思ったんだけど、今となっては定かではない。



◀注９…どうもコナミの開発部ではこの女の子が人気らしい。いろいろできそうだもんなあ。

全PSユーザー注目の
サバイバルホラー
オープニン

戦慄のオープニン

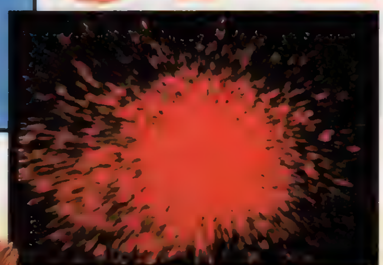
バイオ

OPENING オープニング





▶扉を開け暗闇へと一歩を踏み出す。その瞬間、驚愕にひきつる瞳に写ったものは……!?



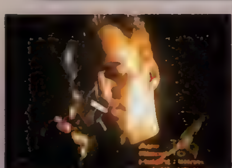
謎の洋館で、恐怖の惨劇が繰り広げられる。カプコンが放つサバイバルホラー、『バイオハザード』のオープニングが公開されたので、今月はそのビジュアルをメインに、このゲームの魅力を再検証してみるぞ。

さてそのオープニングだが、実は全編実写取り込みのムービーになるのだ。ここでは、主人公たちS.T.A.R.S.の隊員が奇怪なモンスターに襲われ、ゲームの舞台となる洋館へと逃げ込むまでのストーリーが語られている。非常にスピーディーかつ緊張感あふれるムービーは、まるで特撮映画を見ているかのような錯覚を起こさせてくれる。まずはここで、このゲームの世界観をじっくり味わってもらいたい。そして、心の準備が整い次第、このゲームの舞台となる洋館の扉を開けてもらいたい。そこには、生半可な覚悟では生きて帰ることなどとうていできない、真の恐怖が、キミを待ちかまえているのだから。

S.T.A.R.S.

BC兵器を用いた新手のテロ行為や次々に登場する新型の麻薬、悪質なハッカー行為など、多様化と高度化の一途をたどる各種の犯罪に対抗すべく、特殊技能を持つ人間だけを選りすぐり、ラクーン警察局内に実験的に設置された対特殊犯罪チーム。それが、Special Tactics and Rescue Service、通称S.T.A.R.S.(スターズ)。発足後は、特殊な犯罪に対する作戦や救助に多大な功績を上げているのだ。





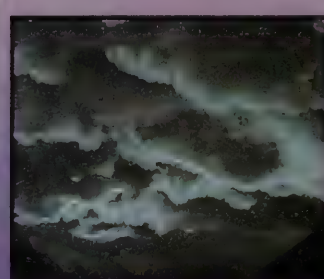
【実写版】

αチーム所属。元空軍のエースパイロットであったという過去を持つ25歳。3年前、ラクーンシティにふらりと現れ、どうした理由かS.T.A.R.S.に入隊する。少々面倒くさがりで怠け癖があるものの、その優れた洞察力と実行力は、チーム内外を問わず高く評価され、入隊してから後は、操縦士として活躍している。バリーとのつきあいは長く、チーム内でも特に仲がいい。男性キャラでプレイする際は、彼を操ることになる。

キャラクターファイルNo.1
クリス・レッドフィールド







▶暗雲の垂れ込める中、恐怖の惨劇が今まさに始まろうとしている……。

グムービーを一挙大公開!!

ハザード



【実写版】



βチーム所属。弱冠18歳にしてS.T.A.R.S.の試験にパスし、今年入隊してきた天才少女。特に、その科学知識には目を見張るものがある。今回が実は入隊後初めての事件であり、出動ももちろん初体験となる。期待と緊張でカッチカチに固まっていた彼女だが、果たして無事に生き残っているのだろうか……。

キャラクターファイルNo.2
レベッカ・チェンバース

リアルタイム3DAVGのシステムを持ちながら、そのゲーム性から新ジャンルとして登場する『バイオハザード』。実写取り込みによる迫力のオープニングムービーが、恐怖のストーリーを盛り上げる!!

それは一つの事件から始まった…

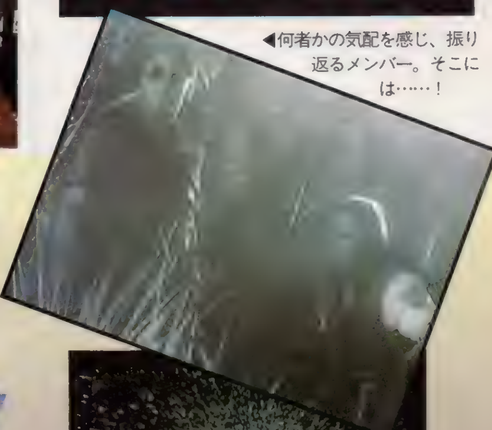
アメリカ中西部の都市、ラクーンシティ。森と湖に囲まれた、この美しい工業都市は今、奇怪な殺人事件の噂で持ちきりだった。真夜中、10人前後のグループが民家を襲い、家人を喰い殺すというのだ。その犯人グループが潜伏中のアジトを発見したという情報を得たS.T.A.R.S.は、β（ブラボー）チームを現場に向かわせるが、途中交信がとだえてしまう。任務を彼らの捜索に切り替えた後続のα（アルファ）チームは、森の中で墜落しているβチームのヘリを発見したが、機内はすでに空だった。その時突然！　謎の獣の襲撃を受ける。彼らは犠牲者を出しつつも、樹間から現れた巨大な洋館に立てこもり、難を逃れる。が、しかし、真の悪夢は、ここから始まることになるのだ……。



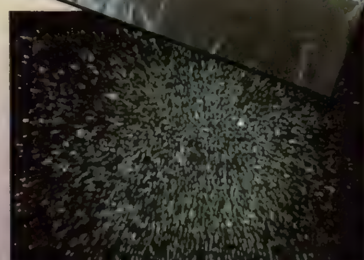
▶命辛々屋敷にたどり着いた彼らは、突然の銃声を聞く。その発生源は、ここへくる途中で別れてしまった仲間の発したものか、それとも……!?



◀屋敷の中には、異形のモンスターが徘徊している。生き残ることだけを目的とするのなら、無理に戦う必要はないだろう。慎重に慎重を期して行動することが重要だ。

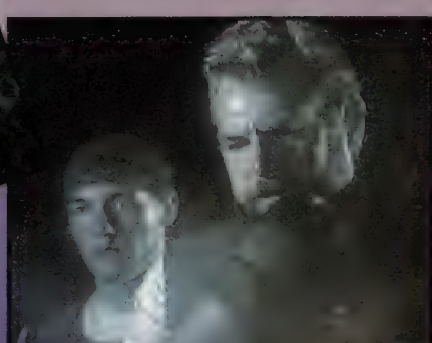


◀何者かの気配を感じ、振り返るメンバー。そこには……！



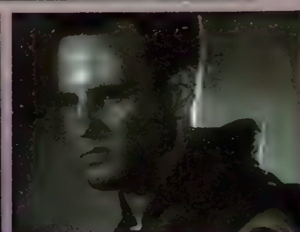
STORY ストーリー





▶βチームのヘリは、すでにもぬけの空だった。彼らはどこへ行ってしまったのか？





バイオハザード

ジャンル	サバイバルホラー	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	今春予定		



▼異形のモンスターの襲撃を受けたαチームは、必死に応戦する。が、彼らの持つ銃器では、さほどのダメージは与えられない！





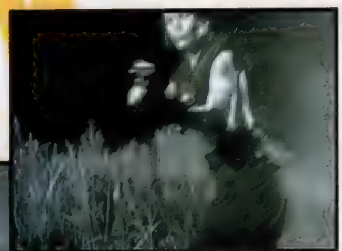
【実写版】



αチーム所属。この道15年のベテラン。強すぎる正義感が災いして、過去に懲戒処分を受けたこともあるが、普段は家族思いの優しい男。性格的に共通点はないが、なぜかクリスとウマがあう。銃火器の扱いに長けている。

キャラクターファイルNo.3
バリー・バートン

ACTION アクション



◀モンスターを牽制しつつ、ひとまず逃げ場を探すメンバーたち。モンスターは追撃の手をゆるめない。初っぱなから大ピンチなのだ。

▼そうこうしている間に、仲間の一人がモンスターの前に倒れる!! 言い様のない恐怖感が背筋を凍らせる。

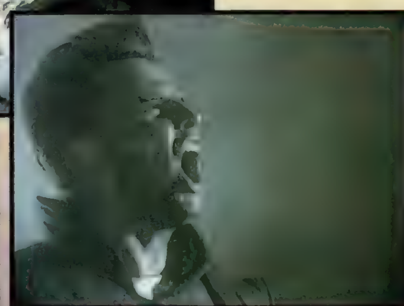
謎の洋館に秘められた謎とは……?

ゲーム開始当初、クリスやジルはS.T.A.R.S.の標準装備でもある、ベレッタやアーミーナイフしか持っていない。恐るべきモンスターたちが徘徊する洋館の内部では、少々心許ない兵装と言える。が、心配御無用。これより強力な武器は、館内を探索していく上で見つけることが可能なのだ。ちなみに、武器は水平に撃つ、もしくは振る以外に、上もしくは下を向いて撃つことも可能だ。これが何を意味するか。もう言わなくてもおわかりだろう。そう、敵は目に見えるところだけにいるわけではないのだ!! 軽い気持ちでこの館に挑むものは、瞬く間に無惨な屍をさらすことになるだろう。少しの気のゆるみが死に直結する。だから、サバイバルホラー。生き残るためには、少しくらい臆病な方がいいのだ。



▲しかし、それを悲しんでいる暇はない。モンスターの執拗な追撃は未だ続いているのだ!!





▶そして彼らは、洋館を発見する。真の恐怖が待ちかまえていることも知らず、足を踏み入れてしまうのだ。



◀モンスターから逃れ、館内に飛び込んだスターズのメンバーだったが、やはりここにもモンスターは待ちかまえていたのだった。彼らの恐怖はまだ続く。

歩く

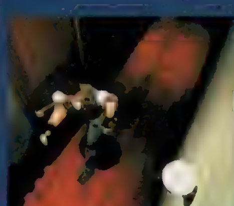
基本的に、普段はこの移動手段をとることだろう。落ち着いて歩くことで出会いがしらにモンスターに攻撃されることも減るはずだ。念には念を入れ、慎重に行動しよう。



◀基本的な移動手段は、やはり歩くことだろう。これなら、周囲にも十分注意を払うことができる。さまざまな異変にも、気づきやすいだろう。急がないときは歩いて移動が鉄則だ。

走る

走ればスピーディに移動することが可能だ。ただし、現実と同様、周囲への注意は少々散漫になってしまう危険性がある。モンスターやトラップから逃げるとき利用できるだろう。



◀主に敵から逃げるときなどに使うことになる、走るという移動手段。ただし、これだと何かに気づいて立ち止まったときはすでに手遅れという場合もある。落ち着いて行動しよう。

考える

ときには情報を整理し、考えることも必要。キャラ自身が何かを考えてくれるわけではないが、しばらく入力しないでいると、何か考える素振りを見せてくれるのだ。



◀ときには腰を落ち着け、考えてみることも必要。ただし、変なところでこのポーズを取っていると、突如現れたモンスターに不意をつかれかねない。注意しよう。

幾多の死線を乗り越え、そこで戦士たちが目にするものは一体…!?

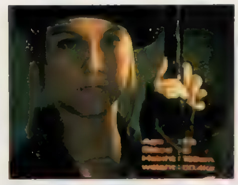
館内を徘徊するモンスターたちは、その多くが生の輪廻からはずれたものたちだ。奴らと渡り合うには、十分な装備を整えてなお不安が残ると言っても過言ではない。どんなに強力な武器を持っていても、正面から挑んだのでは勝ち、生き延びられる可能性は低い。S.T.A.R.S.の目的は、奴らモンスターを駆逐することではない。ただ、生きてこの屋敷から脱出すること。それだけなのだ。そのためには、時には敵に背を向け、逃げることも必要になるだろう。このゲームでは、戦うことのみが正しいのではないということを理解しておきたい。どうしても戦うことが必要な場合は、地形を利用して相手の後ろに回り込むなど、頭を使えば大きな危険が避けられるというのもポイントだ。


▲相手の足を撃って、機動力をそぐといった戦い方も可能。うまく頭を使おう。


▲逃げられるときは、積極的に逃げる。これが生き延びるための秘訣だ。


▲地形を利用して、相手の攻撃が届かないところから狙い撃つのも有効だ。


▲うまく立ち回れば相手の後ろを取ることも可能。リスクなく攻撃することができるぞ。



【実写版】

αチーム所属。爆発物の処理にかけては天才的な腕前を持っている。かなり勝ち気だがそれがいやみではなく、どちらかというと愛嬌のあるタイプの女の子。明るい性格で、チームのムードメーカーとなっている。女性キャラでプレイする場合、プレイヤーは彼女を操ることになるのだ。



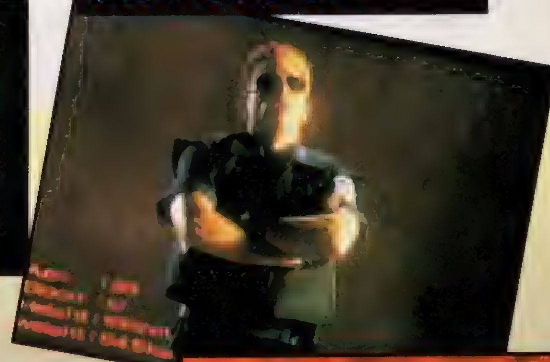
キャラクターファイルNo.4
ジル・バレンタイン

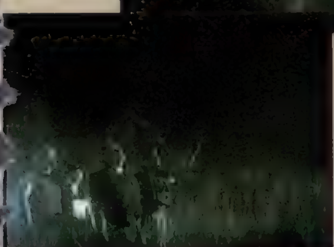
BATTLE 戦術











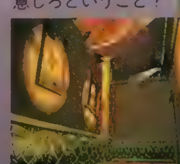
VIEW 視点切換





このゲームでは、場面に応じてカメラワークが切り換わるという手法が採用されている。ときに上から、ときに正面から、主人公たちの姿を見ることができるのだ。とは言っても、そのためだけにこんなシステムになっているわけではないことは言うまでもないだろう。これは、それぞれの局面を、効果的に演出するためのものなのだ。たとえば、廊下の先が途中までしか見えていなかったら？　その闇の中には、こちらの命を狙ってモンスターが息をひそめているかもしれない。天井が見えないところでは、何かのトラップが仕掛けられているのかもしれない。このカメラワークが、ゲームのメインコンセプトである、〝恐怖感〟というものを演出するのに果たしている役割は、思っている以上に大きいことに気づかされることだろう。

▼見上げる。上に注意しろということ？





▶こんなアングルもあり。非常に迫力があるのだ。

◀足下を見下ろす。そこには……。



▲先が見通しやすいアングルだ。戦闘シーンには最適か？


KONAMI
Policenauts
この事件は、ポリスノーツに選ばれた男たちの宿命だった――
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
POLICENAUTS
©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.


PlayStation
KONAMI
BCP
コナミが人材大募集！
業務用アミューズメントソフトの開発会社、「㈱コナミコンピュータエンタテイメント六本木」の設立に伴い、開発スタッフを大募集します（経験者歓迎）。
●募集職種：ソフトエンジニア、デザイナー、サウンドクリエイター、メンテナンススタッフ
詳細は、コナミ（株）人事部宛お問い合わせください。TEL03-3432-5523 担当／飯田、笹本
'96年1月19日発売
メーカー希望小売価格
6,800円（税別）

PlayStation

君の町から始まる
100時間冒険(ドラマ)



PAL

［神犬伝説］

プレイステーション用大型RPG

Don't stay still. By the time when you realize its beginning, it is always passing through.
Let's start your adventure in the darkness to make your dreams come true.
Nothing can stop you, if your dreams are true ones.
You'll get a genuine power when the darkness has gone.
And you'll find out who you are.

株式会社
東北新社
TOHOKUSHINSHA FILM CORPORATION

'96年 春 発売予定

東映ビデオ株式会社

制作：東映ビデオ/東映東京撮影所/東北新社　お問い合わせ先：東映ビデオ　〒104 東京都中央区銀座3-15-10
TEL (03) 3545-4519

冬の超♥教師

講座科目
★プリンセスメーカー3
★天地無用!
★ノエル



おいこみです。誰がなんと言ってもおいこみなんです。電撃PSはそんな貴方にお教えします。最も冴えてる必勝の攻略を。ライバルを蹴落としてでも勝ち抜きたいのならば。

イラスト/さいとうつかさ



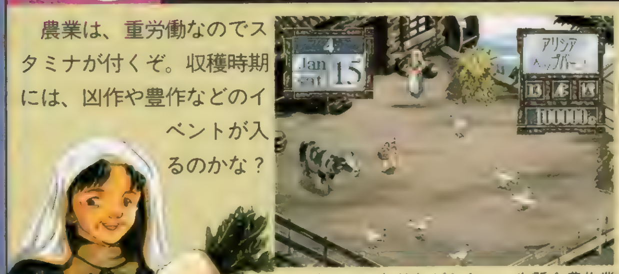
どうだ！　この娘さんの愛らしさ!!
今回はバイトについて教えちゃおう!!

プリンセスメーカー3

今回は、14歳になって色っぽさもグーンと増した娘のグラフィックと、アルバイトの情報を中心に紹介しよう。もちろん、新しいバカンスのグラフィックや決定した声優の紹介など、いろいろな新情報も盛りだくさんでお届けするぞ！

アルバイトその1　大地と共に生命を感じる…農業

農業は、重労働なのでスタミナが付くぞ。収穫時期には、凶作や豊作などのイベントが入るのかな？



▲土まみれになりながらも、一生懸命農作業する姿がいじらしい。チビキャラがかわいい。

ちょっと見てみて!!　このグラフィック－その1－

14歳と10歳の魅力の差を！

パラメーターのひとつに、魅力がある。これは、娘の年齢と関係があり、子供のうちはかわいさを、大人になると左の娘のように色っぽさ（色気）を表しているのだ。



◀10歳で色気はまだ早い！　子供はかわいらしいのが一番。

プリンセスメーカー3

ジャンル	育成型SLG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

12歳のバカンスシーン



▲ヤシの木陰でハイ、ポーズ。この娘の笑顔が見たいから毎年バカンスへ行くんだよね。



◀白い雪と青い空のコントラストが美しい雪山で、妖精(?)と遊ぶ娘のワンシーン。

何度見てもあきのこないバカンスシーン

毎年色々なバリエーションにとんだ、四季折々の美しい自然と戯れる娘のグラフィックは絶品！今までの「プリメ」シリーズではストレスと大きな関係があったが、今回はどんな影響を娘にあたえるのかな？

夏は海で冬は雪山。基本だよネッ！



▶ちょっと色っぽい14歳の生意気状態は、足の開き具合がタカビーな雰囲気たっぷり。

アルバイトその2 にぎやかな町で花となれ！ 市場



かわいいだけじゃなく計算能力もないとね……。

市場でお店の商売を手伝うだけあって、釣り銭勘定ができなければいけない。つまりこのバイトは知力に関係するのだ。お客の中には、ちゃんとお金を払う人ばかりではなく、不埒な輩も登場するらしいので十分気をつけて……。

アルバイトその3 かわいいエプロンが戦闘服だい！ メイド



メイドのバイトは、調度品の多い貴族のお屋敷で、暮らしを預かるというためか、モラルが上昇。でも、お屋敷って空き巣の格好な標的なんだよね…(涙)。



▲一流品だらけの部屋を、せっせと掃除する娘。ちなみに左の美しい女性が、メイドの雇い主のローズ婦人。



どのバイトを選ぶかしっかりと考えてほしいナ…

ちょっと見てみて!! このグラフィック－その2－

髪の長さに注目! キミは気づいた？

今まで、14歳までの娘を紹介してきたが、髪の毛の変化に気が付いたかな？ 長い髪はオシャレな証拠？



アルバイトその4 気力と体力と根性が大切なお仕事 子守り

託児所で乳幼児の面倒を見るのが、子守りのバイト。もちろん泣き叫ぶ子や、わがままを言う子供がいるので、ストレスがかなり溜まりそう。でも、子供たちに慕われ始めたら、こっちのもの。毎日の生活が充実するぞ。



◀子供用ベットや象さんの形をした滑り台が、ポイント。育児室って感じがするよね。

アルバイトその5 お掃除・洗濯が大好きで～す 家事手伝い

自宅で、お掃除・料理・洗濯などの家事を手伝うことで、気だてのいい子に育つことまちがいなし。しかし疲れた状態で実行すると、空き巣の侵入を許してしまい、大変な目に…。体調にはいつも気を配ってあげようね。



▶イスを足場にし、高い所を背伸びをしながら綺麗に掃除する姿は超カワイイ!

アルバイトその6 大人のいこいの場夜は大忙し？ 酒場

大人の集う酒場で、給仕として働く。相手のお客さんは、酔っぱらいばかりで、娘にからんでくる輩や、気が大きくなって支払いの良いお客も登場するとか。チビキャラのアニメーションがとっても楽しみなバイトだよね。



◀お店でこんな娘が、お酒を運んで来てくれたら酔ってなくてもチョッカイ出したい。

ありゃ



さてその他のアルバイトは？

これまで紹介した6つのバイトの他にも、力と体力がものをいう〝鉱山〟や職人芸のセンスがキラリと光る〝大工〟。知力勝負では、貴族の子供たちを相手に勉強を教える〝家庭教師〟なんてものもあるぞ。また数多く存在するイベントのひとつをクリアした後にしか発生しない特殊なアルバイトもあるとか……。新情報に期待していてネ。

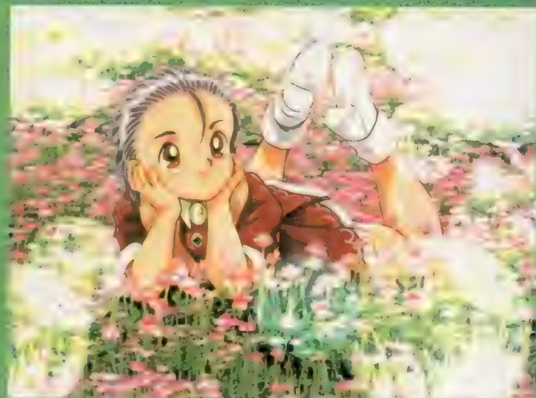
でも病気には気をつけよう



▲今まではストレスが溜まると、病気や非行状態になった。『3』でも同じなのかな？

12歳のバカンスシーン第2弾！

春



◀緑々とした緑のお花畑で、花と戯れる姿が、女の子らしいよね。前作『2』での春のバカンスは、ストレスを下げる以外、大きな変化は何も見られなかったが今回は？

秋



▶収穫の秋を見事にあらわしたグラフィック。手にしたブドウが、水分をたっぷりと含んでいて美味しそう。やっぱり秋も冬と同様に山がイイね。

ついに『プリメ3』のキャスティングが決定！

ついに本誌初公開の声優情報!! 待ちに待った人も多かったんじゃないかな？

娘　野上ゆかなさん

10歳から18歳と幅広い役柄の娘を演じるのは、野上ゆかなさんに決定!! 彼女の声は一度聞いたら忘れることができないほどかわいいのだ。代表的なものでは、「ウェディングピーチ」の〝谷間ゆり〟役だ。





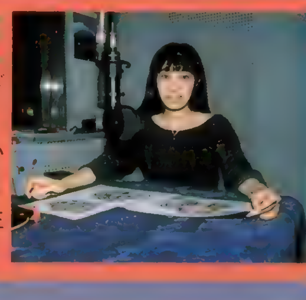
妖精ウズ　椎名へきるさん

「アイドル防衛隊ハミングバード」の〝取石水無〟役や「魔法騎士レイアース」の〝獅堂光〟役でお馴染みの彼女は、声優のみならず歌でも活躍しているぞ。



妖精の女王　川村万梨阿さん

ＯＶＡ「白鳥麗子でございます！」の〝白鳥麗子〟役を演じるなど、気の強いお嬢様系の声を演じることが多い彼女は、今回の女王様役もピッタリなハズだ。



プリンセスメーカー3

天地無用！



PS版『天地』レコーディング・レポート

年の瀬も押し迫った12月某日、都内の録音スタジオにおいてPS版「天地無用！」のレコーディングが行われた。「天地」のレギュラー声優陣はもちろん、オリジナルキャラの声を担当する新人3人組も集合。2日間に渡って熱演を繰り広げたのだ！



▲[illegible]

声優陣の息もぴったり合って録音は超迅速に行われたぞ！



▲[illegible]

今回のPS版『天地無用！』には、実にたくさんのキャラクターが登場する。というわけで、当然声優さんたちもかなりの人数になる。

名前を挙げてみると、天地役の菊池正美さん、魎呼役の折笠愛さん、阿重霞役の高田由美さん、砂沙美＆津名魅役の横山智佐さん、美星役の水谷優子さん、清音役の天野由梨さん、鷲羽役の小林優子さん、魎皇鬼役の小桜エツ子さん、勝仁・信幸役の青野武さん、阿座化役の緒方賢一さん、火美猛役の高木渉さんといった、OVA・TV編の両方を通してのレギュラー声優陣。そして、TV編に登場した那岐役の大塚瑞恵さん、眷皇鬼役の矢島晶子さん。加えて、PS版に登場する新キャラである、紗夏姫役の赤見幸重さん、衣蕎羅役の花島佳奈英さん、綺野狐役の秋山久美さん。メインキャラだけで16人にもなるのだ。こんなに声優さんが多くて、たった2日でレコーディングが全部終わるのかな？　と思ったのだが、そこは長く続いているシリーズ作品。バッチリ息の合ったところを見せて、初日・2日目ともに、予定していた時間よりもかなり早く終了した。休憩時間などの様子も和やかで、チームワークは抜群といったところ。ちなみに、PS版新キャラ役の3人は、この両日は参加せず、後日3人だけでレコーディングを行った。



▲[illegible]

レコーディングの最中は、お邪魔になるので、ひとりひとりにお話をうかがうことはできなかったが、声優陣の様子を見ているだけでもかなりの手ごたえを感じた。PS版『天地』はかなり期待できそうだぞ！

秋山久美さんがライブを開催！



日時は平成8年1月6日(土)、場所は原宿ルイードで、料金は2,575円(税込)。ちなみにチケットはすでに発売中だ。くわしいお問い合わせは、フリップサイド、TEL 03(3470)9999まで。

天地無用!
登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	未定
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

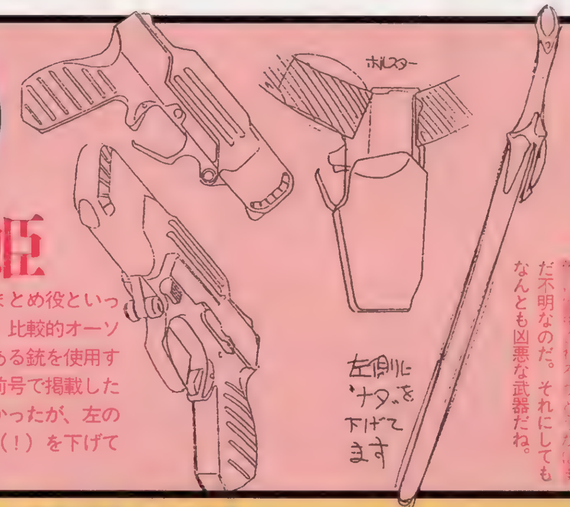
オリジナルキャラ3人娘の武器設定を大公開!

今回は、前号で紹介したPS版『天地』の新キャラ3人娘たちが使用する武器の設定を紹介しよう。キャラクターごとにさまざまなアイテムが用意されており、衣薔羅のミサイルポッドや綺野狐のロケットパンチなど、実に細かく設定されているのがわかる。実際のゲームで、これらの武器を3人娘たちが使うところを早く見てみたいものだ。



紗夏姫

3人組の中ではまとめ役といった感じの紗夏姫は、比較的オーソドックスな武器である銃を使用するようだ。また、前号で掲載したキャラの絵にはなかったが、左の腰のところには鉈（!）を下げているらしい。

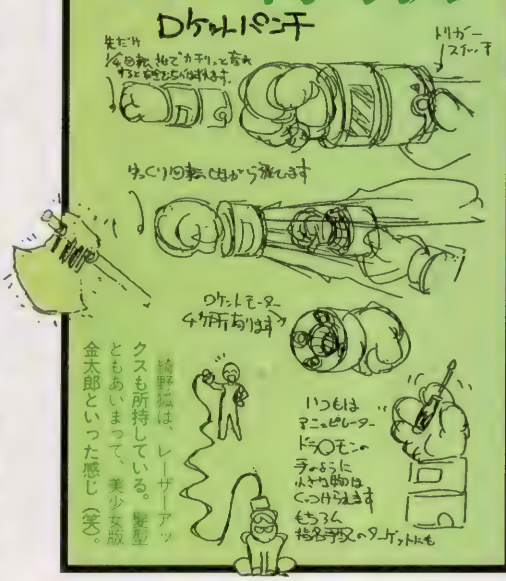


まだこの銃は、ゲームで使用されるかどうかはまだ不明なのだ。それにしてもなんとも凶悪な武器だね。

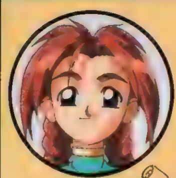


綺野狐

綺野狐の武器は「ロケットパンチ」。ただの手袋かと思ってたら、こんな仕掛があったのだ。使い方によっては便利そうなアイテムだ。

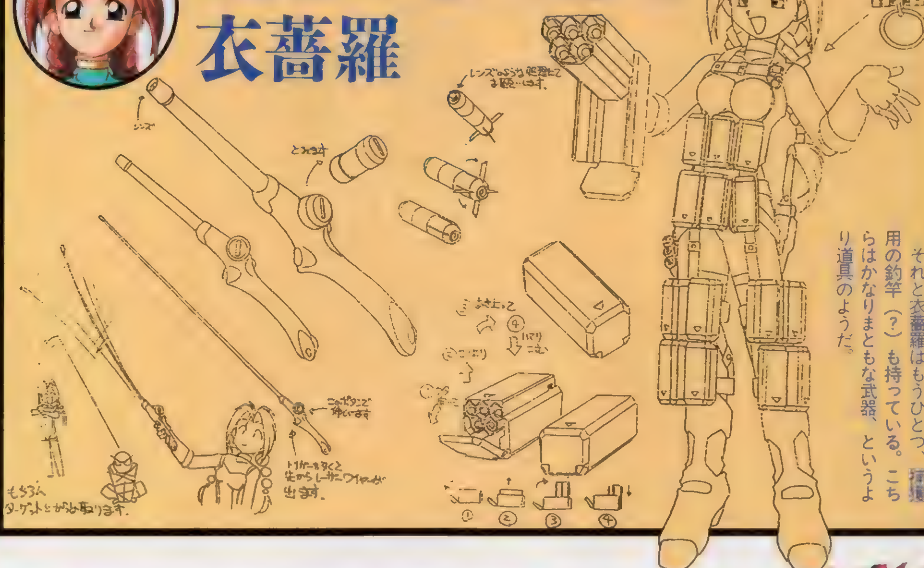


綺野狐は、レーザーアックスも所持している。髪型ともあいまって、美少女版金太郎といった感じ（笑）。



衣薔羅

キレると恐い衣薔羅の武器は、全身装備のミサイルポッド。ブチっとキレた衣薔羅が、これを一斉に発射するシーンが目に浮かぶ。彼女のアブナイ性格にぴったりの武器だ（笑）。



それと衣薔羅はもうひとつ、狩猟用の釣竿（?）も持っている。こちらはかなりまともな武器、というより道具のようだ。

プロ天読者コーナー!!

「PSで『天地無用!』ができるなんて、とってもうれしい〜。しかも『3×3EYES』を作ったX!NGが作るなんて!　最高〜!!　それとサターンの『天地無用! 極楽CD-ROM』移植して〜」埼玉県　天下無敵さん

『極楽』はなかなかデキがいいソフトだよね。

応募のあて先

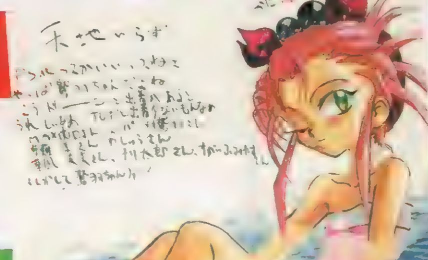
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F　メディアワークス
電撃プレイステーション編集部

プロジェクト天地無用!
略してプロ天係まで



▲東京都　貴沙羅ゆうさん：はたしてPS版『天地』に、サミーは登場するのか!?

▶東京都　ヘルカオスさん：鷲羽ちゃんといえばカニ&金魚のヘアースタイルですかね。やっぱし。





◀北海道　ナリ太郎さん：これはテレビ編の最終回ってことかな？



◀群馬県　一条つくもさん：なんかヤバイ店のお姉さんみたい（笑）。

春まで待てない!!

今からほんの少しだけ未来の世界で、3人の女子高生とTV電話を使った会話を楽しむ、新感覚のコミュニケーションソフト『Noël』。これまでの恋愛SLGとはひと味もふた味も違うアイディアがふんだんに詰め込まれたこの作品の魅力を、ここで改めてチェックしてみよう!!



NOËL
ノエル

春になったら、私たちと一緒にお話ししましょよ!

Noël
ノエル

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	マウス
発売日	'96年春予定		

  ※画面は開発中のものです。

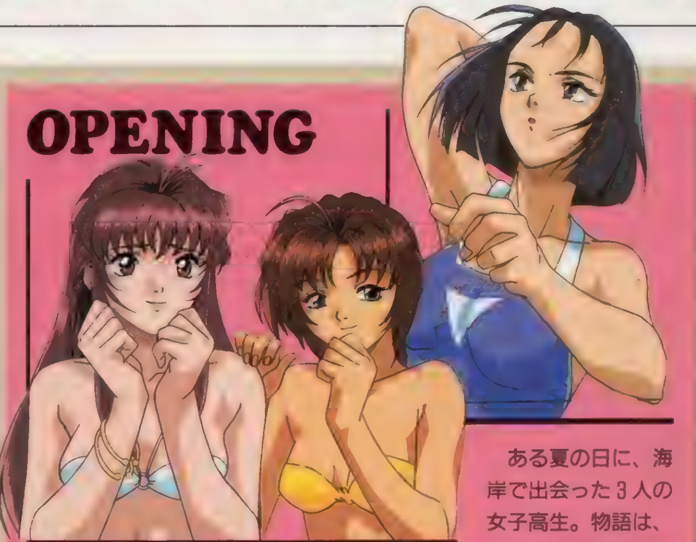
ノエルの魅力大研究!!

プレイヤー自身のハートで迫れ！

夏休みに訪れた海岸で、キミは3人の女子高生と出会う。清水代歩、佐野倉恵壬、岡野由香というタイプも性格も異なる3人と、キミは短いが楽しいひとときを過ごしたのだった。秋になって、1本の電話が突然キミのTVフォンにかかってくる。代歩ちゃんが、キミに連絡をくれたのだ。こうして3人の女子高生とキミとの、遠距離コミュニケーションが開始される！

本作では、TVフォンを使った会話と、メールと呼ばれるビデオレターによって、彼女たちと心を通わせていく。TVモニターを通じて接触するというこのスタイルによって、ゲーム中の主人公とプレイヤーとの距離が、限りなくゼロに近づいている。プレイヤー自身の個性によって彼女たち3人と接することができるという点が、本作の最大の魅力なのだ！

OPENING



ある夏の日に、海岸で出会った3人の女子高生。物語は、ここから始まる!!

COMMUNICATE

本作では、TVフォンと呼ばれる端末を通じて、代歩、恵壬、由香の3人とコミュニケートしていくことになる。この際には、まるでPSがTVフォンとなったかのように、彼女たちが画面に登場する。そして会話の内容に応じて、リアルタイムに反応を返してくれるのだ。



▲受け答えする内容によっては、彼女たちは会話に飽きてしまうこともある。本物の女の子に接するような、気配りが必要だ。



▼会話中は常にアニメーションしているために、まるで本当にTV電話で話しているような気分が味わえる。



▲AIの使用によって、リアルな会話を行うことが可能。喜んだり落ち込んだりと、彼女たちが見せる感情の種類も幅広い。

EVENT



▲秋の学校行事と言えば、やっぱりコレ。体操服姿の3人が登場する！



▶模擬店が立ち並ぶ文化祭の会場で、大はしゃぎする3人が見られる！

TVフォンでの会話を通じて彼女たちと親密になることができると、3人の日常生活を撮影したビデオメールが送られてくるようになる。文化祭や体育祭といった学校行事や、街で行動する代歩たち3人の姿を、アニメーション映像で楽しむことができるのだ！



PlayStation
"PS"マークおよび"Pla
株式会社ソニー・コンピュー
—2049年、限りなく壮大な計
ネオ・プ
NEO P
鉄道を造り、街を開発した。
そして今、環境保護をテーマとした
プレイステーション オリジナル
シミュレーション・ゲームここに完成!!
2049年、地球は極度の自然破壊により、重大な危機に陥っていた。
温室効果による南極氷原の融解、大気汚染、オゾン層の破壊、
リサイクル不可能なゴミの山、消滅する熱帯雨林、生態系の破壊……
このような状況の中、連邦政府による惑星移住プロジェクト
「ネオ・プラネット計画」は、移住可能な5つの惑星を確認した。
そして、ついに移住が開始された。全ての「愛」と「希望」を託して……
(※画面写真は、開発中のものです。)
商品特徴
★「環境保護」をテーマに、惑星開発を完全シミュレート!
★各惑星に現住する動物の生態研究及び保護!
★住宅型、工業型、商業型、観光型、娯楽型などプレイヤーの自由な都市開発が可能!
★フルオーケストラによるクラシック音楽をフューチャー!
★ナレーションは矢島正明氏(「スタートレック」カーク船長、他)を起用!
★イベント・シーンでは、ニュース形式でキャスターがレポート!
★50年の開発期間を経て業績を評価するマルチエンディング方式!
NEO PLANET NEWS
©MAP JAPAN CO., LTD.



画が宇宙を駆け抜ける!—
NEO PLANET
TREAT THE EARTH WELL IT WAS NOT GIVEN TO YOU BY YOUR PARENTS IT WAS LOANED TO YOU BY YOUR CHILDREN. —KENYAN PROVERB
地球は子供たちから借りているもの
〜ケニアのことわざより〜
ラネット
LANET
4月発売予定!!
予価 ¥6,800(税別)
株式会社 マップジャパン
〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル7F
お問合せ:TEL.03-3433-7092
map japan



Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
PlayStation
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
TWO-TENKAKU
おんねんで。
Club DEP
12月29日発売予定
プレイステーションオリジナルシューティングゲーム
通天閣
制作：本山博敏＆ENERGY
第2回デジタル・エンタテインメント・プログラムプロコース人物部門最優秀賞受賞者
発売元：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
予価：5,800円（税別）
協力：くいだおれ／通天閣観光株式会社
●「通天閣」初回プレス特典：「通天閣展望台特別入場券付き特製かっこいい古文書ポスター」付き！友達に自慢しよう！

PlayStation

育成SLG（シミュレーション）からAVG（アドベンチャー）へ

「卒業」「卒業Ⅱ」のキャラクターに、
新キャラクターの二人が、
プレイステーションに登場!!



■発売元
イースリースタッフ

■企画制作
SOFIX／M 2

■発売日
1996年3月
／価格未定

■イラスト
四季童子

イースリースタッフ
〒111 東京都台東区蔵前2−13−5 スワロービル5F
TEL 03−3865−1361



PlayStation
もう流された？
水で相手を流せば勝ち！明快ルールの「対決るみーず」。
義理も人情も、日頃のウサも全部、流し流されて…。"水"で勝負の「対決るみーず」登場！キミに襲いかかるのも水、相手を倒す武器も水。単純明快！蛇口をひねり、他のみんなを流しちゃえ！1人でやるもよし、マルチタップを使って4人で対戦するもよし。節水厳禁のウォーターバトル！もうすぐ、キミも流される？
'96年2月発売予定!!
標準価格4,800円(税別)
OCTAGON
いやなことは水に流しちゃえ!!
メルヘンランド
対決るみーず!
同時プレイ 1~4人
©1996 SANYO Electric Co., Ltd.
株式会社オクタゴン・エンタテインメント


闘神伝2
ストリートファイターZERO
あすか120%
アドヴァンストV.G.
格闘無敵
我、格闘界に敵、無し!
電撃バトルマスター宣言
イラスト／猫有馬

闘神伝2 ステップアップするための システム&キャラクター徹底攻略ガイド

待ちにまった『闘神伝2』がついに発売される。もうみんな買ったかな？ 初めて『闘神伝』をプレイする人はもちろん、前作からのファンの人のために今回は、新たに加わった基本的なシステムと使用できる11人のキャラクターの特徴と基本的な戦い方を大攻略！ これを読んで、基本をマスターしてくれ。また、最後には全キャラのコマンド技一覧表を載せているので、プレイの時役立ててほしい。

DOWN ●ダウン状態の攻防

前作はダウン状態の時に何もできなかったが、『2』では新システムが採用され、倒れている敵を攻撃できる"ダウン攻撃"と起き上がる側のキャラクターに移動起き上がりが可能に。

ダウン攻撃とは、投げ技やしゃがみキックなどで倒した敵を攻撃する方法で、近距離と遠距離ダウン攻撃の2種類ある。近い間合いで倒れた敵に攻撃する時に使うのが近距離ダウン攻撃。また、離れた位置で倒れている敵を攻撃できるのが遠距離ダウン攻撃だ。それぞれのキャラクターによってアクションパターンが異なり、入りやすいものと当たりにくいものがあるのだ。

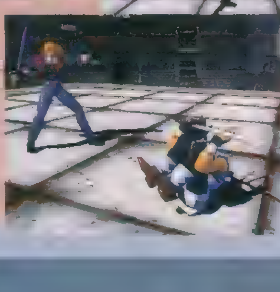
ダウン状態からの起き上がりパターンが、6種類に増えている。ダウン状態時にL1ボタンを押すと画面手前へ、L2ボタンを押すと画面奥へ側転しながら起き上がる。また、方向キーを頭部側へ押すと頭部方向、足方向だと足方向へ回転して起き上がる。方向キーの上だとジャンプするぞ。



ダウン攻撃

◀遠距離ダウン攻撃はジャンプから踏みつけにいくため、スキが大きく当てるのが難しい。ダッシュで近づいてから近距離攻撃を狙うといいぞ。





起き上がり

▶起き上がりパターンが増え、敵の攻撃から逃げながら安全に起き上がることができるようになっている。また、ダウン中に攻撃ボタンを連打することで、起き上がりのスピードが早くなるのを覚えておこう。

REVOLUTION ●側転の使い方

『闘神伝』独自のシステムの"側転"。今回もちゃんと採用されていて、前作よりもさらに充実した内容になっている。

ノーマルの側転は、キャラクターが横方向に回転（各キャラによって変化）しながら移動する。これにより、敵の攻撃をかわすことができるんだ。飛び道具を持っていないキャラクターが、一方的に攻められないようにもなっている。

今回新たに加わったものに、飛び込み側転というのがある。これは、キャラクターが斜め前方に飛び込みながら移動するもので、ノーマルの側転と異なり敵の攻撃をかわしながら間合いを詰めることができるのだ。今回の戦いでは、この飛び込み側転の使い方が重要なポイントになりそう。また、それぞれの側転は画面奥と手前への2種類の移動があるぞ。

画面手前へ

▼これは、画面手前に来る側転パターン。キャラクターが重なるようになるので、ちょっと見にくくなるのが難点なところ。





跳び込み

▲攻撃をかわしながら間合いを詰めることができる、飛び込み側転。接近戦が得意なキャラクターは、ガンガン使っていこう。

画面奥へ

▶キャラクターが遠くなるが、敵の動きが良く見えるので、側転をするなら画面奥へのパターンがオススメだ。



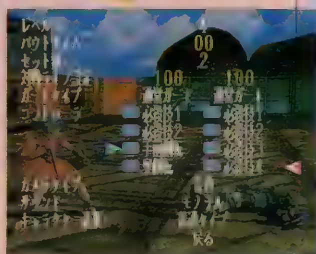
ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	マルチタップ／ネジコン
発売日	12月29日		2P対戦プレイ可能



究極宝技
▶オーバードライブゲージが貯まりやすく設定されているので、ゲージが貯まったら積極的に狙っていこう。

一発必殺技
▼R1、2とL1、2ボタンに必殺技ボタンを設定できる。





秘伝必殺技
▲攻撃力がハンパじゃない、一発逆転要素を含んだ秘伝必殺技。

TECHNIQUE
●特殊必殺技あれこれ

コマンドによる通常必殺技の他に、究極宝技と秘伝必殺技、一発必殺技というのがある。

究極宝技とは、今回新たに追加されたオーバードライブゲージに関係するもので、このゲージが点滅しているときに攻撃ボタン４つを同時押し（全キャラ共通）すると、出すことができる。通常の必殺技よりも攻撃力があり、敵を攻撃、または攻撃を受けることでゲージが貯まるため戦いの流れの中で出すタイミングを考えるのがおもしろいところだ。

秘伝必殺技は、前作にもあった超強力な必殺技で一発逆転が狙えるシステム。体力ゲージの残りが少なくなりゲージが点滅しているときに特定のコマンド（キャラ別）を入力することで出すことが可能。このシステムで、より緊迫した戦いが楽しめるってワケだ。

一発必殺技は、ボタンのコンフィグで必殺技をボタン１つで出すことができるように設定が可能なシステム。初心者向け。

オーバードライブゲージ

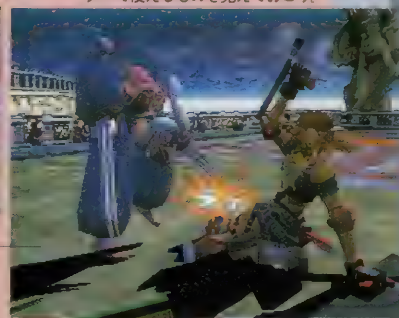




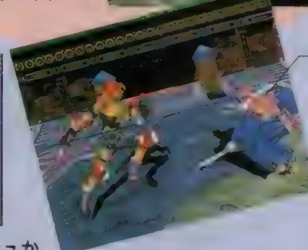
ダッシュかわし
◀ダッシュからヒョイっと身体をかわして横に移動する。そこから攻撃だ。

ダッシュ武器攻撃
▲ダッシュから攻撃ができるダッシュ武器攻撃。ボタンの強弱によってアクションパターンが変化するので、各キャラクターで使えるものを覚えておこう。





ダッシュキック攻撃
▶ダッシュ攻撃のキックバージョン。敵を押し出してリングアウトにすることも可能。



ダッシュ移動
◀一気に間合いを詰めるのに役にたつダッシュ移動。ここから、いろいろな攻撃のバリエーションを使おう。

DASH
●ダッシュからの変化

『2』では、ダッシュからのバリエーションが大幅に増え、戦い方もより深くなっている。キャラクターが前方に走るノーマルのダッシュと後方に飛び退きをするバックステップ。この２つは基本中の基本で、間合いを調節するときに使う。

新システムとして、“ダッシュ攻撃”と“ダッシュかわし”の２種類が追加された。ダッシュ攻撃は、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュの体勢から攻撃に移れるもの。ダッシュ攻撃には武器とキックがあり、ボタンの強弱でアクションパターンが変化するぞ。

ダッシュかわしは、ダッシュ状態から側転をせずに横へ移動するもので、敵の攻撃をかわしながら攻撃できるシステムだ。近距離で出すと、敵の背後へ回り込むことも可能。ダッシュを使いこなさないとツライぞ。

BEHIND
●背後をとられたときの対応

前作では敵にバックを取られたとき無防備状態だったが、今回は背後にいる敵に攻撃を仕掛けることができるようになっている。これを背面攻撃といい、４種類の攻撃パターンがある。立った状態でそのまま振り向きながら（キャラクターによって変化）武器あるいはキックにより攻撃する背面武器、キック攻撃、足元を狙って攻撃する下段背面武器、キック攻撃だ。使い方としては、敵が側転などで自分の背後にまわり込んだときや自分から敵を飛び越えて背中合わせになったときなどが攻撃のチャンス。そのまま背後からダメージを受けてしまうと、通常の1.5倍のダメージを喰らうことになってしまうので注意しよう。

また、キャラクターによっては背後攻撃のモーションが遅く、反撃を受けてしまうようなケースでは、そのままダッシュをして逃げてしまう方法も。そこで敵がダッシュで追ってきた時に、ダッシュをやめて背後攻撃へ持っていくパターンも考えられる。いろいろ試すのだ。

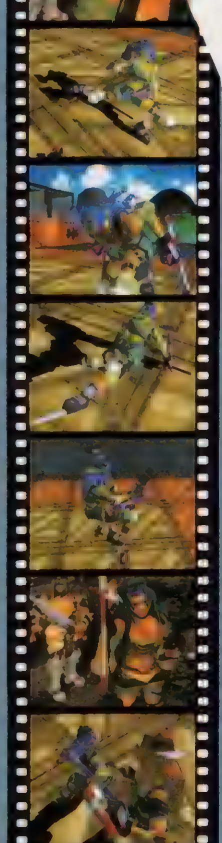
▼背後ダメージは、1.5倍。
敵に攻撃されるされる前に、こちらから攻撃をするのだ。自分の使うキャラクターの攻撃の早い背面攻撃をしっかりチェックしておけば、こんなシーンでも慌てず対処できる。





▲突進系の技をガードされた
ときなど、軸がずれて敵にバックをとられたシチュエーションになることが多い。こんな時も背面攻撃で対処するのだ。背面攻撃が強いキャラクターなら、自分からこの形へ持っていくといいぞ。

イラスト／ことぶきつかさ





機動力を生かし敵の攻撃を封じて攻めろ!!

正当防衛を理由に、過剰防衛で相手をボコボコにしてしまう、ちょっとアブナイ女刑事がトンファーで立ち向かう!!

今回新たに加わった注目の女の子キャラクター、トレーシー。武器は両手に持ったトンファーで、リーチが他のキャラクターに比べて短いのが欠点。しかし、移動と攻撃のスピードが速いから、機動力を生かした戦いをすればかなり強いキャラクターになるぞ。基本的には、接近戦をメインに考えて戦う。

飛び道具を持たないトレーシーは、接近するためにダッシュからの攻撃かわしやダッシュ弱武器攻撃、飛び側転で敵の攻撃をかわして間合いを積めることがポイント。そこから技を空振りしている敵のスキをついて、しゃがみ弱キックから必殺技へつなげたり、投げ技を決めるのが基本戦法だ。しかし、あまりダッシュを多用すると敵に行動が読まれ、カウンターや跳び込みのスキを狙われてしまうので、バックステップやジャンプ攻撃を織りまぜながら攻撃がワンパターンにならないように工夫することも必要だぞ。

隠し技“闘神奥義”のI.M.C（コマンドは←→→＋弱キック・弱武器）は、肩から敵にアタックする技で、ステージサイドで使用すれば敵をリングアウトにすることも可能。ブルッドチーク（→↘↓←↙←→←＋強キック）は乱舞系の技。





◀中距離で有効なのが、しゃがみ強武器攻撃。この技、一見立ち攻撃に見えるが実は下段攻撃なのだ。

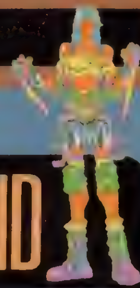
▼トレーシーの技はどれも攻撃が早いので、ボタンを連打しているだけでも技がつながるので楽しいのだ。

▲武器のリーチが短いトレーシーは、接近戦に持ち込まないとツライ。ダッシュ攻撃や側転を駆使し、なんとか攻撃の間合いに入ることが重要。あとは弱攻撃を連打!!



▶トレーシーで一番強い必殺技が、このジャック・ポット。ボタンの強弱とジャンプ中でもアクションパターンが異なるため、状況に応じて使い分けること。





ダッシュ攻撃 跳び込み前転を使い一気に敵のふところへ!!

①トレーシーのダッシュ弱武器攻撃は、跳び込み前転で敵のふところに入り込む技。回転中が無敵で移動距離も意外とあるので、中間距離から間合いを詰めるのにいい

②小ジャンプからたたきつけるように敵の頭部めがけてトンファーを振り下ろす、ダッシュ強武器攻撃。攻撃判定が出るまでにちょっとスキがあり、落とされやすい。

③ダッシュ弱キック攻撃は、両足をたたみながら敵の足下をめがけてスライディングする技。ダッシュ強武器攻撃との2択攻撃をかけられるのでポイントの高い技だ。

④ダッシュから小ジャンプ後にかかと落としを仕掛ける、アクションの大きい技。それだけに空振りの硬直時間が長いため、反撃を受けやすくなってしまう。






ダウン攻撃 ダッシュで近づき近距離ダウン攻撃を狙え

①近距離ダウン攻撃は、倒れている敵にかかと落としをする。モーションは大きいが、スピードが速いためヒットする確率が高い。

②高いジャンプから、倒れている敵めがけてニーを落とす遠距離ダウン攻撃。距離を合わせるのが難しく、なかなか当たらないのだ。




背面攻撃 振り向きの早い上段武器攻撃がベスト

①振り向きざまに、トンファーで敵を殴りつける背面武器攻撃。振り向きのモーションが早く、攻撃するまでのスキが少ないため有効

②敵の足下をトンファーですくうようにして攻撃する、下段背面武器攻撃。攻撃のアクションが大きいため、反撃を受けやすいぞ。

③背面キック攻撃は、キックの出かかりが弱いために敵の攻撃に潰されてしまうケースが多い。これなら背面武器攻撃の方が有効だ。

④振り向きながらしゃがみキックで敵の足下を攻撃する、下段背面キック攻撃。敵と軸がちょっとでもずれていると当たりにくい。






必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

←↙↓↘→+武器



エレクトロ・シャドウ

腕を絞め、トンファーの先で攻撃する必殺技。強ボタンで技を出すとトンファーの先から電撃(?)が放出され、リーチが通常より長く、攻撃判定も強くなる。この技を使うときは、強で出すようにしよう。

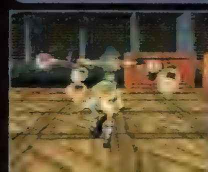
→↓↘+キック



ハニー・ムーン

ハニー・ムーンは、その場でサマーソルトを繰り出す必殺技。無敵ではないものの、技の出かかりの攻撃判定が強いため対空技に使える。弱と強ボタンではジャンプする高さが異なる。対空には弱がオススメだ。

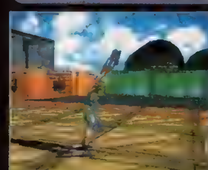
→↓↘+武器



エレクトロ・スパルタン

敵のサイドにまわり込んで、体を回転させながら上昇する必殺技。この技の利点は、敵の直線的な攻撃をかわして技をヒットさせることができること。接近戦で混乱状態になったときに出すといいぞ。

↓↙←+キック



ジャック・ポット

地上の場合、弱ボタンなら突進、強ボタンなら対空技として使える必殺技。また、この必殺技は空中で出すことも可能で、この場合も弱、強ボタンで飛んでいくアクションが異なる。オススメは強ボタン。

←↓↙+武器



キングスレイブ

敵の頭上めがけてジャンプして飛んでいく、キングスレイブ。この技自体には攻撃判定がなく、敵の頭上に来たときに攻撃ボタンを押すと攻撃する。もちろん、空中でボタンを押しても攻撃が可能だ。

攻撃ボタン全部押し



ベイルスライダー

究極宝技は、サマーソルトを3発続けて出すベイルスライダー。あまり攻撃力はないものの、攻撃が出るまでのスキがほとんどなく、ヒットさせやすいのがポイント。側転後や接近戦でいきなり出すと効果的だ。

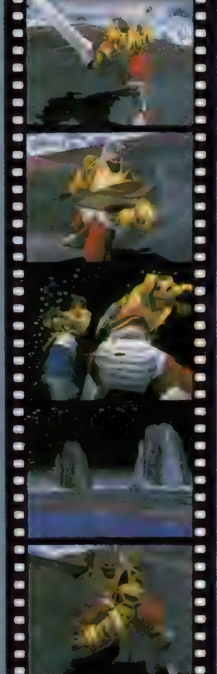
→←→←+強武器



クレイジー・プラネット

体の周りに光をまとい、敵に近づいて乱舞攻撃を仕掛ける秘伝必殺技のクレイジープラネット。ダメージが大きく、しゃがみ弱キックやダッシュから出すと決まりやすいぞ。一発逆転を狙え!!

闘





秘密結社からの逃亡生活に見切りをつけ手元に届いた組織からの招待状を手に決着をつけるため会場へ……。

スピードとパワーを兼ね備えた強力キャラ

前作のラスボスだったガイアは、重い鎧を脱ぎ捨てて別人のような軽装のいでたちでの登場。身軽になったのか、以前よりもスピーディーな動きができるようになり、機動力がかなりアップしている。その上、攻撃力は前作並にあるため、スピード&パワーを兼ね備えたトップクラスの実力を持っている。

戦いの中心になる中距離、近距離での攻撃にひじょうに優れ、強力な必殺技でガンガン押せる楽なキャラクターだ。戦法としては、つかず離れずの間合いをキープし、必殺技の牡丹を中心に突進系の必殺技、燕やリーチの長い立ち弱武器攻撃、月の輪をメインに戦うのがベストな戦法だ。接近戦では、立ちまたはしゃがみ弱キック、弱武器攻撃を主体に攻める。接近戦が嫌いな人は、立ちキックにキャンセルをかけて朧を出し、敵の背後にまわり込むといい。着地と同時に背後から攻撃！ 闘神奥義の魔龍刃（ ˋ ˋ ・ ・ ・ ・ ・+強武器）は、炎に包まれた剣で敵を滅多斬りする必殺技で、あいての体力を半分奪うことができる強力な必殺技。五十嵐（ ˋ ˋ ・ ・ ・ ・ ・+強キック）は、ジャンプから鋭角的にキックを繰り出す。間合いを考えて使っていこう。

▶攻撃力バツグンのガイア!!





▲身体の大きさのワリには、動きがスピーディなのでビックリ。



◀ガイアの必殺技で強いのが、敵にすごいスピードで突進していく必殺技の朧 COM戦だけでなく、対戦でもかなり有効な攻撃だ 牡丹から続けて出すといい



▶ガイアは連続技よりも単発の攻撃を確実にヒットさせていくことが重要

ダッシュ攻撃 武器によるリーチの長さが最大の魅力!!

1長い剣を前方に突き出しながら、一直線に突っ込んでいくダッシュ弱武器攻撃。リーチがとんでもなく長いので、かなり離れた間合いからヒットすることが可能。

2ダッシュ強武器攻撃は、攻撃ボタンを押すと敵との軸を横方向にずらしてから剣を水平に振り斬りつける。敵の反撃を狙ってボタンを押せば、攻撃をかわせるぞ。

③ダッシュ弱キック攻撃は、いったん体をひねるアクションが入るため、技の出が少し遅れ反撃を受けやすい。ジャンプ攻撃なので、中段攻撃という点ではうれしい。

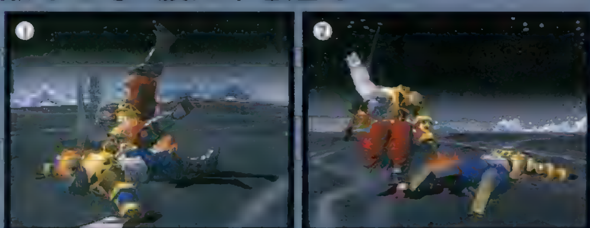
4ダッシュ弱キック攻撃に比べ、モーションが早く技の出が早いダッシュ強キック攻撃。技自体は飛び蹴りと同じ効果なので、わざわざダッシュから狙うこともない。



ダウン攻撃 全体重を乗せたエルボーを敵のどてっ腹に叩き込め

1近距離ダウン攻撃は、倒れている敵に勢い良くエルボーをたたき込む技だ。スピードが速いから、ダッシュで近づいて出すといいぞ。

2高くジャンプしてから、両足で敵を踏みつける遠距離ダウン攻撃ジャンプから着地までの時間が長いため、あまり当たらない。



背面攻撃 デカイながら振り向くアクションの速さは他のキャラに負けてない

①す早い振り向きから、剣の柄の先端で攻撃する背面武器攻撃。ガイアの背面攻撃で1番スピードが速いので、これを使おう。

2振り向きながら剣を横に振り抜く、下段背面武器攻撃。剣を振るモーションが大きいため、攻撃判定が出るのが若干遅いのが欠点。

3背面キック攻撃は、回し蹴りのようなモーションで攻撃する技。これなら、振り向きの早い背面武器攻撃の方が実践的で使える。

4モーションは大きいものの、技がヒットすると敵が倒れる下段背面キック攻撃。そこから近距離ダウン攻撃へつなげることも可能だ。





COMMAND

必殺技
秘伝必殺技
究極宝技

←↙↓↘→＋武器



牡丹

口から炎の帯を吐き出す必殺技。射程距離が長いので、飛び道具代わりに使うと有効だ。また、弱と強では飛ぶ角度が異なる。弱では斜め上方向へ、強なら斜め下方向へでる。通常は強の方を使おう。

↓↙←＋武器



[illegible]

[illegible]に包まれた剣を横に振り抜く、オーバーアクションの必殺技。接近戦などでもつれたときには、通常技からキャンセルでつなげるといい。また、中間距離から一気に接近するのにも使えるのだ。

→↓↘＋武器



燕

敵との軸を横方向に少しずらし、剣を前に突き出しながら突進していく燕。ラウンド開始直後や、中間距離でのにらみ合いなどで奇襲攻撃のように使うと効果絶大。でも、技出始めのスキは要注意。

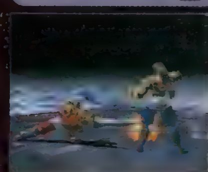
↓↙←＋キック



[illegible]

[illegible]は、エリスのホーミング・スワローと同じ効果。回転しながら[illegible]へ回り込むようにホーミングするため、バックアタックをするのに有効な必殺技だ。リングサイドで出すと落ちる危険性があるので注意！

←→＋強武器



月の輪

一歩大きく踏み込んで、上[illegible]から長い剣をおもいきり振り下ろす月の輪。リーチは長いものの、モーションが大きい上に必殺技でないので、ガードされると体力を削ることができない。

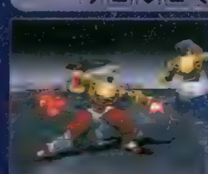
攻撃ボタン全部押し



[illegible]

[illegible]の罰。この技はホーミングしないため、距離をつかむのが難しくなかなか当てることができない。まず、間合いを覚えよう

→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器



[illegible]

[illegible]と攻撃する秘伝必殺技の[illegible]。リーチが短いのがちょっと難点だが、敵の体力を半分近く一気に減らすことができる攻撃力はスッゴク魅力的だ。



神

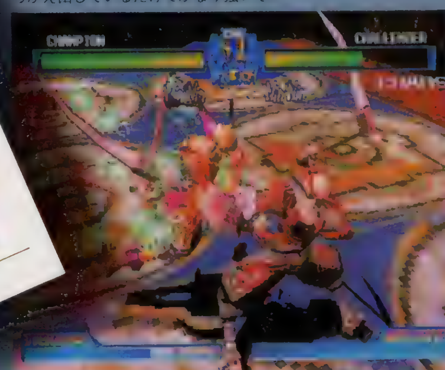




秘密結社最高幹部の1人。戦闘能力と執念深さでは、彼の右に出る者はいない。主催者の命により大会出場へ。

トリッキーな動きと鋭い鎌で敵を地獄へ葬れ

▼カオスは通常技で攻めるよりも、豊富な必殺技をとっかえひっかえ出しているだけでかなり強いぞ





▶負けても楽しそうなカオス。セリフでもいろいろ笑わせる。

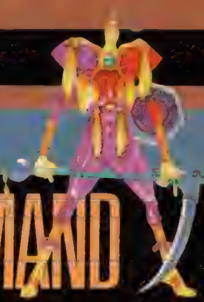


◀動きまくって、敵を翻弄するのがポイント。ジャンプ中に出せる邪道ウェイブで敵を近づけさせないようにし、常に攻撃の主導権をにぎって戦うのだ。

カオスといえば、やはり超個性的なリアクションとトリッキーな動きが特徴的なキャラクターだ。特に動きが楽しくて、じっとしていることがない。放っておくと、ジリジリと動き出して勝手にリングアウト(このときのセリフが最高におかしい)になってしまうほど。見た目の細さとは裏腹に、攻撃力が意外と高いのも見逃せない点の1つ。必殺技はもちろん、単発の通常技も威力があるんだ。基本的に通常技でチクチクと攻めたて、間合いに入ったら必殺技で大ダメージを与える戦いになるだろう。通常技では立ち弱、強武器攻撃が強く、リーチも長い。トレーシーやエリスなどリーチの短いキャラクターを相手にするときには、リーチの長さを生かした攻撃で押すのがポイント。必殺技では、ジャンプ中に出すことができる邪道ウェイブが強く、中距離からこの技を出しているだけで敵はかなりイヤな感じになるぞ。また、隠し技も他のキャラクターよりも多く、使えるものばかりなのでP85のコマンド表を参照して試してほしい。



▲カオスの究極宝技"超無残搾り"は前方に巨大な毒霧を吐き出し、攻撃判定も大きいのでオーバードライブゲージが溜まったら、積極的に使っていこう。



ダッシュ攻撃 突進力の強いダッシュキック攻撃で攻撃の起点を作れ!!

①ダッシュ弱武器攻撃は、鎌の刃をグルグルと回転させながら敵に突進していく技。しかし、これはリーチが短いため、かなり接近しないと敵に当てることができない。

②鎌を大きく横へ振り抜きながら敵に突進するのが、ダッシュ強武器攻撃。モーションが大きく、敵に攻撃を読まれやすいのが最大の難点。出すなら中距離がいい。

③体を横に回転させながら、地面を転がっていくダッシュ弱キック攻撃。敵の出足を止めるのに打ってつけの攻撃で、ラウンド開始直後や敵の起き上がりが狙いめだ。

④空中を低空で回転しながら、頭から敵へ突進するダッシュ強キック攻撃。ダッシュというよりは、体当たり攻撃としての使用が効果的。リングサイドではダメ!!



ダウン攻撃 確実なダメージを与えることが勝利への第一歩

①鎌で倒れた敵を殴りつける、近距離ダウン攻撃。攻撃スピードが速いため、やや離れた位置でも、ダッシュで近づいて間に合うぞ。

②スキの大きい、ジャンプからの踏みつけ攻撃が遠距離ダウン攻撃。他のキャラに比べて落ちるのが早いので、意外と当たる確率は高い。



背面攻撃 カオスの背面攻撃はどれも使える! オレ様の背後にまわるヤツは死だ!!

①振り向かず、敵に背を向けたまま鎌で攻撃する背面武器攻撃。頭の上から後方へコツンと鎌を出して殴る。モーションが早いぞ!!

②振り向きながら鎌を横に振り抜く、下段背面攻撃。振り向きのスピードがかなり早いため、背面攻撃としてかなり使えるぞ。

③背面武器攻撃と同じように、後ろを振り向かず攻撃ができる背面キック攻撃。リーチもあるので、多少離れていても当たるのだ。

④下段背面攻撃は、両足をそろえてそのまま回転しながら攻撃する技。これはモーションが大きいため、反撃を受けやすいので注意。



COMMAND

必殺技
秘伝必殺技
究極宝技

↓↘→＋武器



外道ガス

外道ガスは、ノーマルな飛び道具。射程距離が異常に短いのが気になるが、中距離をメインにけん制で使い、近距離ではキャンセルからつなげる使い方がいい。出るまでのスキがちょっと気になるところ。

空中で↓↘→＋武器



邪道ウェイブ

空中で、斜め下方向に毒霧を吐き出す必殺技。対空技で迎撃しようとする敵に対して有効で、飛び込みをフェイントに見せておいて邪道ウェイブを出すと引っかかりやすい。あまりやりすぎると嫌われるかも。

→↘↓↙←＋武器



残酷カッター

ノコギリの様に身体を縦に回転させながら、すごいスピードで敵に突進していく必殺技。攻撃が出るのが早く、攻撃判定が大きいためかなり強い。奇襲攻撃や削り技としてとっても有効だぞ。

←↙↓↘→＋キック



非道ドリル

垂直ジャンプから鎌を突き出し、身体を回転させながら敵に向かって落下する必殺技。上昇中が無敵でないのがイタイが、落下する角度が急なので敵の起き上がりやしゃがみキックから出すと効果的。

→↓↘＋キック



無道ラン

四つん這いになり、あっちこっちを走り回る奇妙な必殺技。これぞカオスって感じなんせ、一度技が出てしまったら、どこへ行くのかはカオスまかせ。そのままリンク下へ落ちてしまうことも……シクシク。

攻撃ボタン全部押し



[illegible]

究極宝技の超無残搾りは、自分の前方に巨大な緑色の霧の固まりを打ち出す必殺技。技の出の速さもさることながら、その威力がとんでもなく強力。また、敵を押し出すこともできるのがポイントだ。

←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器



木葉微塵

ダッシュ強キック攻撃の強力版といった感じの秘伝究極奥義、木葉微塵。身体を光りで包みながら、回転して敵へ頭から突っ込んでいく技だ。威力はイマイチながら、スピードが速いので使いやすい。



●エイジ

EIJI





PROFILE

●身長	175cm
●体重	63kg
●年齢	22歳
●血液型	A型
●国籍	日本



エイジの目標である兄ショウが認めた
実力者が出場すると聞き
彼もまた戦いの会場へ向かう……

最強キャラの実力が今回も爆発するぜ!!

▼ダッシュから究極宝技の地獄門へ。軸がずれやすいので、できるだけ引きつけてから技を出そう





▲やっぱり強い、飛昇斬・改。近距離で殴り合いの混戦になったら、とりあえず出してみるとヒットするのだ。



▲しゃがみキックからの立ち弱斬り→強斬り（キャンセル）飛昇斬・改の連続技は今回も使えるぞ。



▶中距離から奇襲攻撃に使える新必殺技の骸割り。攻撃が2回ヒットするので、与えるダメージもかなり大きいぞ。

リーチ、スピードに優れ、必殺技も飛び道具に強力な対空技と前作同様、バランスの取れた扱いやすい主人公キャラ、エイジ。前作のような鬼の連続技は、今回入らないものの、ゲーム全体のスピードアップに伴い手数で勝負できるようになっている。離れた間合いでは裂空斬でけん制し、敵が動いたら蹴撃弾や弱の飛翔斬・改（弱の場合だと地上で当たっても敵が倒れる）で攻撃の出鼻をくじくのだ。接近戦では、しゃがみ弱キック→立ち大キック→強斬りの通常技による連続技を狙っていくのがいい。蹴撃弾で間合いを詰め、ワンテンポおいてからしゃがみ弱キックを出すと敵に当たりやすい（特に対戦の場合）。

闘神奥義の炎刃修羅破（→・↘→・↘＋強武器）は2発撃つ飛び道具。



ダッシュ攻撃 ダッシュからの駆け引きで敵の攻撃を封じろ

①剣を突き出し、ジャンプしながら敵に突っ込むダッシュ弱武器攻撃。リーチが長く、攻撃判定が強いため、間合いを詰めたいときに使うといいぞ。

②下から上へ向かってえぐるように剣を振り上げるダッシュ強武器攻撃。与えるダメージも大きいが、なんといってもカッコイイ！ これをキャンセルして飛翔斬・改だ。

③ダッシュ弱キック攻撃は、小ジャンプの跳び蹴りのような形で攻撃する技。ふわっと浮いたような感覚でスピードがなく、敵に攻撃を読まれやすいので使わないこと。

④ダッシュからいきなりサマーソルトへつなげることができる、ダッシュ強キック攻撃。サマーソルトがヒットすれば敵が倒れるので、そのまま近距離ダウン攻撃だ。






ダウン攻撃 ダウン攻撃を狙うよりも敵の起き上がりに必殺技を重ねる

①近距離ダウン攻撃は、しゃがみ状態からの回転キック。モーションがゆっくりしているため、少しでもタイミングが遅れるとダメ。

②スキの大きいジャンプ踏みつけが、遠距離ダウン攻撃。エイジの場合ダウン攻撃を狙うよりも、敵の起き上がりに攻撃する方がいい。




背面攻撃 敵を突き放す鋭い攻撃でバックも安心

①背面武器攻撃は、振り向きざまに上段斬りをたたき込む技。モーションが大きく、スキもかなりあるためあまり使えない。

②す早く横へ剣を振って背後の敵を攻撃する、下段背面武器攻撃。敵との軸が少しでもずれていると当たらないのが悲しい。

③エイジの背面攻撃で使えるのが、この背面キック攻撃。振り向きがす早く、攻撃のモーションも早いので反撃を受けにくいのだ。

④下段背面キック攻撃は、振り向きが遅い上にリーチが短いために敵に当たる確率がかなり低い。これなら他の攻撃で対処しよう。






必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

↓↘→＋武器



裂空斬

前作にもあった飛び道具の裂空斬。ボタンの強弱で弾の飛んでいくスピードが異なる。弱が遅く、強だと速く弾が飛ぶ。中、遠距離でけん制に使うと効果的。また、立ち斬りなどからキャンセルで出すといいぞ。

→↓↘＋武器



飛昇斬・改

身体を回転させながら、上昇する対空技の飛昇斬・改。前作のような無敵時間が無くなり、ちょっと信頼性がダウン。実戦で有効なのが弱の飛昇斬・改だ。これは、敵をダウンさせることができるのだ。

←↓↙＋武器



骸割り

今回新たに加わった必殺技の骸割り。敵に大きく踏み込み、強烈な上段攻撃を喰らわせる。モーションは大きいが、踏み込みの早さを考えると使っても損はない。クリーンヒットすれば2発入るぞ。

空中で↓↙←＋キック



流星脚

空中から斜め下方向へ鋭角的なキックをたたき込む必殺技。地上でコマンド入力後、方向キーの上を押してから最後のキックボタンを押すと低空でいきなり出せる。中距離から跳び込むと見せかけて出そう。

↘＋キック



蹴撃弾

低い姿勢で、いきなりスライディングができる技。中間距離から敵の攻撃の出鼻をくじくのに使え、移動距離もそこそこある。あまり近距離で出すと敵にめり込んでしまい反撃を受けるので、間合いには十分注意。

攻撃ボタン全部押し



地獄門

敵に突進後、飛昇斬の連続で敵を天高くまで運ぶ究極宝技。ダッシュの瞬間に敵との軸がずれやすいため、敵の技の空振りやダッシュで近づいて敵が反応して攻撃を仕掛けてきたところにたたき込もう。

→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器



百鬼猛襲剣

全身を光に包み、敵めがけてダッシュしたあとに乱舞を決める秘伝必殺奥義。前作のように出かかりの無敵時間が長くないため（もしかしたらないかも……）、技をすり抜けて当てるのが難しくなった。



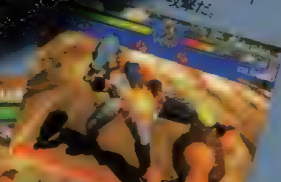


前大会でのガイアの真意を知った彼は、同じ男……同じ父親として今大会に出場する決意をした

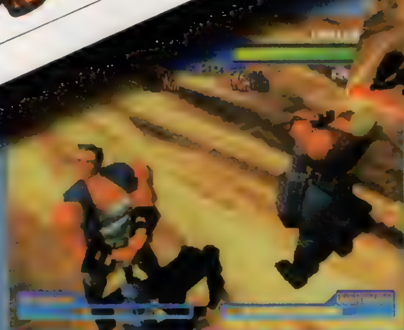
動きは遅いがパワーで敵をねじ伏せろ

前作で強力な武器になっていたしゃがみ弱キックが変更され、さらに通常の動きが遅くなってしまったランゴー。かなり弱体化してしまった感はあるものの、必殺技がマイナーチェンジされて若干ではあるがパワーアップしているところもある。基本戦法としては、しゃがみ弱キックのアクションが変わり弱くなってしまったため接近戦を避け、中間距離よりやや広めの間合いを保つようにして戦う。中間距離で頼りになるのが立ち弱武器攻撃としゃがみ強キック。立ち弱武器攻撃は出るのが早く、リーチが長いためここから連続技で必殺技の大地の雄叫びへつなげることも可能。また、しゃがみ強キックもリーチ&スピードに優れていて、ヒットすれば敵が倒れるのが大きい。そのまま近距離ダウン攻撃へつなげることができるからだ。離れた間合いで弱の大地の怒りでけん制し、跳び込みまたは側転などで敵が近づいてきたところにしゃがみ強キックを当てるのだ。

闘神奥義の爆裂大自然（↑↖←↙↓↘→＋強キック）は、7発連続でヤクザキックをする必殺技。お笑い系の技!?



▼[illegible]弱斬りが、中距離でのメイン攻撃だ。



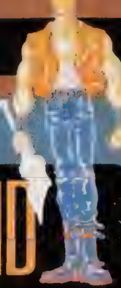
▶前作よりも動きのモーションが遅くなり、弱体化の感があるランゴー。攻撃力は相変わらずのパワーだが、攻撃を当てるのが難しいのだ。ランゴー使いの人は、残念……。



▶接近戦では歯が立たないので、間合いを広げて遠距離から大地の怒りを連発する。敵が近づいてきたら、しゃがみ強キック、または大地の雄叫びで反撃するのだ。スキをつけ!!



▲戦いの展開がきついランゴーは、いつもギリギリの戦いを強いられる。これを逆手にとって、秘伝必殺技の大地百祭で一発逆転を狙うのだ!! がんばれランゴー!!



ダッシュ攻撃
動きの遅さをカバーするため ダッシュ攻撃をマスターせよ

①武器を持っていない左腕で、思いっきり横から殴りつけるダッシュ弱武器攻撃。ヒットすると敵が吹っ飛んでダウンする。

②ソフィアのオーロラ・レボリューションのように回転しながら石柱で攻撃するダッシュ強武器攻撃。これはかなり強い技だぞ。

③ダッシュからサッカーボールを蹴るようにしてキックを繰り出すダッシュ弱キック攻撃。一瞬モーションが止まるのがイタイ。

④ダッシュ強キック攻撃は、ジャンプから下にめがけてヒッププレスをする技だ。これでダウン攻撃はできないので注意しよう。



ダウン攻撃
ラングーのダウン攻撃は当てにくいからタイミングを間違えるな

①近距離ダウン攻撃は、前に倒れ込むようにして敵を押しつぶす技。技の性質上、あまり近すぎると空振りしてしまうこともある。





②両足の反動を利用して高くジャンプし、勢い良く敵を踏みつける遠距離ダウン攻撃。

背面攻撃
意外と使えるラングーの背面攻撃 これでバックを取られてもOK!!

①背面武器攻撃は、キャラクターの振り向きよりも早く武器で攻撃するため、スキがなく使える。背面攻撃のメインだ。

②背面武器攻撃のように、振り向きのモーション中に武器で攻撃できる下段背面武器攻撃。ヒットすると敵がその場でダウンする。

③背面弱キック攻撃は、後ろを振り向く前に足を伸ばして攻撃するリスクの少ない技だ。背面武器攻撃とうまく使い分けよう。

④下段背面キック攻撃はモーションが遅く、間合いも狭いため敵に当たりにくい。これなら下段背面武器攻撃を使おう。



必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

↓↘→＋武器



大地の怒り

地を這う飛び道具の大地の怒り。強で出すと先端の攻撃判定が大きくなり、弱では射程距離が長くなる。中間距離で使うなら、弱の方がけん制になり有効だ。技の出が遅いため、近距離では厳禁。

→↓↘＋キック



大地の目覚め

斜め前方へ高くジャンプして攻撃する必殺技。対空技としても使え、強で出すと下りにも攻撃判定が残るようにマイナーチェンジしている。離れた間合いから奇襲を仕掛けるのにピッタリの技だ。

→↓↘＋武器



風と太陽の怒り

これも新必殺技の風と太陽の怒り。これはまさしくソフィアのオーロラ・レボリューションと同じ様な技で、回転しながら石柱で攻撃する。ラングーがやると、なんとも笑えて楽しいのだ。攻撃判定も強い！

→↘↓↙←＋武器



大地の雄叫び

前作と同じように肩口から敵に向かって突進し、その後下から石柱で振り上げながら攻撃する迫力のある必殺技。キャンセル技でつなげるならコレ。一気に敵の体力を奪うことができるのだ。

↓↙←＋キック



無茶蹴り

新必殺技の無茶蹴りは、前方へ突き出すキックを3発連続で出す技。動きが遅いため、まずキャンセル技で出しても当てるのが難しい。ほとんど、屈辱技としてしか意味がないような……。

攻撃ボタン全部押し



大陸撃沈弾

大地の雄叫びのようにショルタータックルで敵に突進し、その後ジャンプする究極宝技の大陸撃沈弾。最後のジャンプの時に身体の周りに大きな攻撃判定が出るため、敵が側転でかわしても当たるのだ

←↙↓↘→↘↓↙←＋強武器



大地百裂

大地の怒りのパワーアップ版で、一直線上に土煙を上げる秘伝必殺技だ。これは、高くまで土煙が届くため、敵はジャンプしてかわすことができないんだ。遠めの対空技としても効果的だぞ





依頼主の制止を無視し
招待状を手に
モンドは会場へ向かう

最強のリーチを誇る槍で敵を近づけるな

今回のモンドで1番注目してほしいのが、武器である槍のリーチの長さ。前作もリーチの長さではトップだったが、「2」になってさらに長くなっている。特に、必殺技の疾風上段突きと疾風下段突き。この2つの必殺技はガード方法が異なる（上段突きは立ちガード、下段突きはしゃがみガード）ため、中間距離で必殺技を出した場合、同じ様なモーションなので敵はどっちのガード方法なのかわからない（2択攻撃）のだ。今回はさらにリーチが長いので、中間距離より間合いの離れた位置でこの2択攻撃を常に狙えるようになった。ジャンプしての豪力風神を交えながら、側転やバックステップを使って間合いを調節し、常に敵の攻撃の間合いの外から戦いを進めてモンドのペースで戦うのがベスト。万が一接近戦になっても、しゃがみ弱キックなどからキャンセルで豪力風神につなげて間合いを離せばOK！　モンド使いにはうれしい話だ。

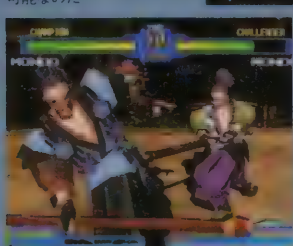
闘神奥義の狂力邪紅烈舞（→↗↑↖←→↘↓＋強キック）は、炎に包まれた槍で豪力風神→豪力天舞と連続で必殺技を出す。コマンドが上方向を通るため、通常技のモーション中や側転中を利用してコマンドを入力すればジャンプしないで出せるのだ。



▶究極宝技の超力門土砲は、接近戦で出すと効果的、連続で3発炎の弾を出すので、リング外へ押し出すことも可能なのだ

▼モンドの強さは、なんといっても疾風上段、下段突きの2択攻撃だ。しかも、槍の伸びが長くなったので遠距離からでもOK！





▲接近戦か強くなったモンド、弱攻撃がガンガンつながるので、間合いが近距離になったらボタンを連打するといいぞ。



▲攻撃判定の強い必殺技の豪力風神、敵にガードされても、体力を削ることができるのだ、キャンセルから狙っていこう。



ダッシュ攻撃　中間距離から飛び道具のようにダッシュ攻撃を使う



③前方にちょこんと蹴りを出す、ダッシュ弱キック攻撃。技の出るモーションは速いが、リーチが短いのが難点。

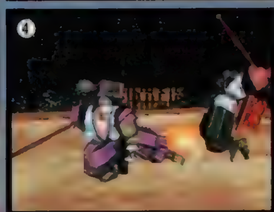
④ダッシュ強キック攻撃は、すり足のように敵の足元を攻撃する。フェイントで使うとかなり効果的。



①槍を横に振りながら攻撃するダッシュ弱武器攻撃。槍が少し伸びるため、見た目よりも攻撃間合いが広い。

②ダッシュ強武器攻撃は、上段から振り下ろすように槍で攻撃する。攻撃に出る前に一瞬硬直時間があるので、敵の反撃を受けやすい。





ダウン攻撃　モンドはダウン攻撃よりも敵の起き上がりのスキを攻撃しろ

①槍で倒れている敵を殴りつける、近距離ダウン攻撃。モーションが速く、多少遅れても当てることができる。

②高いジャンプから、踏みつけ攻撃をする遠距離ダウン攻撃。モンドはダウン攻撃よりも起き上がりに2択攻撃だ。





背面攻撃　バラエティーに富んだアクションで敵の考えの裏をつけ

①振り向きざまに、敵の足元をめがけて槍を突き出す背面武器攻撃。逃げるように攻撃するため、スッゴク使える。

②横へ槍を振り抜きながら攻撃する、下段背面武器攻撃。振り向きが速いので、これもなかなか使えるのだ。





③背面キック攻撃は、バックジャンプから敵の頭上に攻撃を仕掛ける技。敵の攻撃をジャンプでかわすのがポイント。

④ノーマルなしゃがみ回転キックをする、下段背面キック攻撃。これなら、他の背面攻撃を使った方がお得だ。





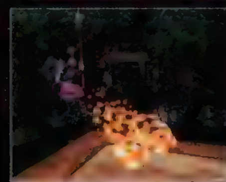
必殺技　秘伝必殺技　究極宝技　COMMAND



↓↘→＋武器

疾風上段突き

槍を前方に突き出す必殺技で、異常なほど槍が伸びる。そのため、かなり離れた位置からでも攻撃することが可能なのだ。これは、もはや飛び道具のようにして使うことができる。



空中で↓↘→＋武器

豪力雷神

ジャンプ中に下斜め方向へ炎の弾を撃つことのできる、豪力雷神。強ボタンで出すと弾が2発同時に出るようになり、ダッシュで下に潜り込もうとする敵を封じることができるようになっている。



→↓↘＋武器

豪力天舞

槍を回転させながらジャンプする、対空技の豪力天舞。豪力天舞でジャンプ状態の時、豪力雷神を出すことが可能なのだ。これで着地のスキを狙われる心配がなくなるワケだ。



←↓↙＋武器

疾風天突き

今回新たに加わった必殺技の疾風天突き。斜め上方へ槍を伸ばす技だが、出るのが遅いため対空技としてはイマイチ使いものにならないだろう。敵のジャンプ系の技の空振りを狙え！



←↙↓↘→＋武器

豪力風神

槍を風車のように回転させながら、ジリジリと前進する必殺技。飛び道具を消すこともでき、たとえ敵にガードされても体力をガリガリ削ることができる強力な必殺技なのだ。



↓↙←＋武器

疾風下段突き

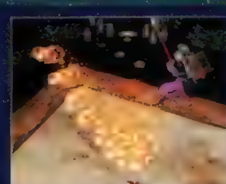
疾風上段突きのように槍を突き出す必殺技。こちらの技は下段攻撃になっているため、しゃがみガードじゃないと防ぐことができない。これを利用しての2択攻撃がモンドの基本戦法だ。



攻撃ボタン全部押し

[illegible]

究極宝技の超力門土砲は、背中に背負っているからくり箱から炎の弾を連発で出す必殺技。自分がかがむため反撃を受けにくく、接近戦で出せばかなりのダメージを与えることができる。

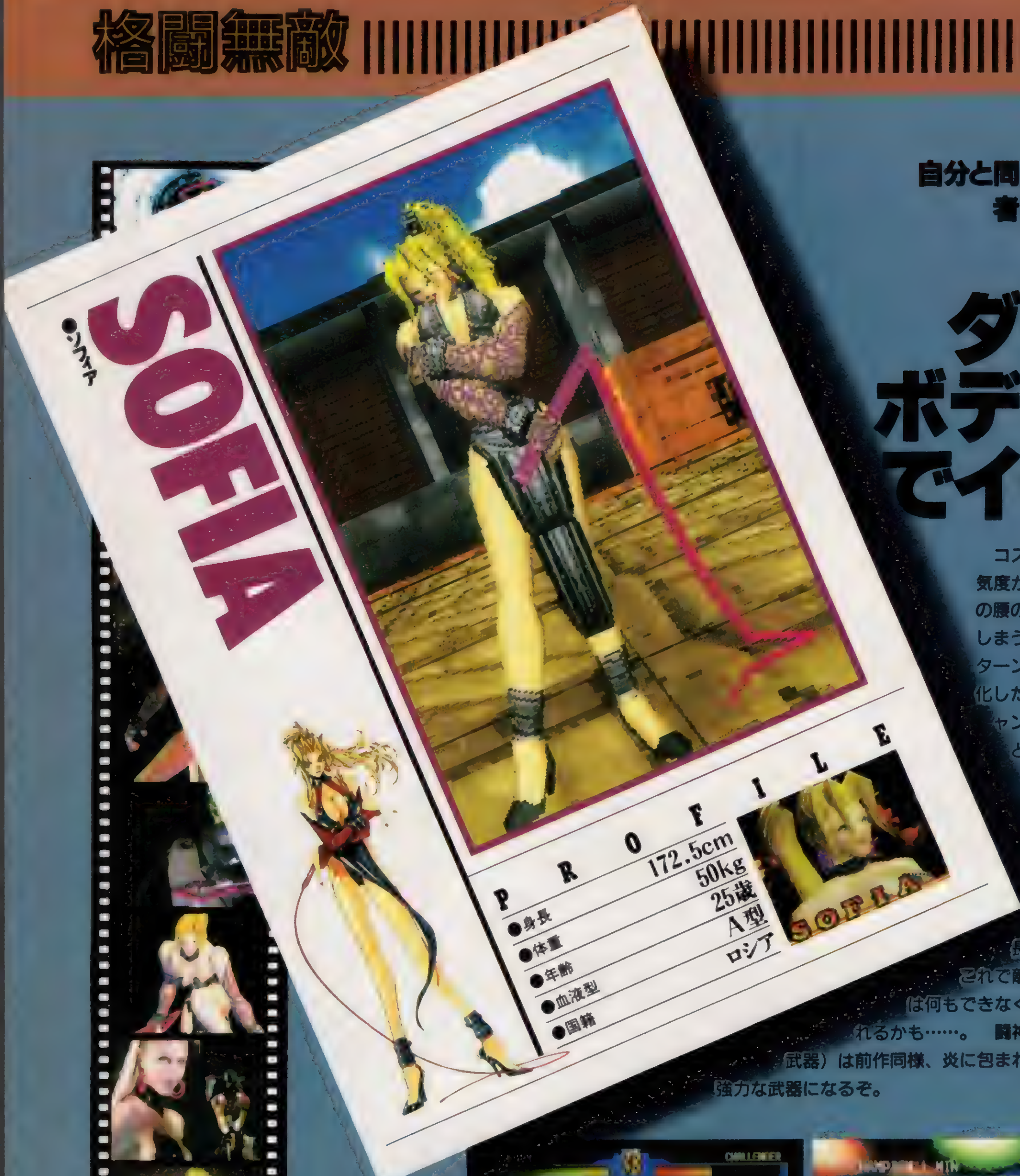


↓↘→↓↘→←＋強武器

[illegible]

超ハイジャンプから、ワイドな角度で炎の弾をばらまく秘伝必殺技の超力大仏滅。敵の起き上がりに重ねるように出せば、ガード方向がわかりにくくなって効果的だぞ。





自分と同じように記憶を操作されている者が今大会に出場することを知りソフィアは決意した……

ダイナマイツボディーの魅力でイチコロよ♡

コスチュームがリニューアルされ、ますますお色気度がアップしたソフィア。ファイティングポーズの腰の振りもバツグンで、思わずさわりたくなってしまうほどだ。彼女の通常技、必殺技のアクションパターンのほとんどが、前作から変更され戦い方も変化した。特にパワーアップされた必殺技が強く、ジャンプ中に出せるようになったサンダー・リングとオーロラ・レボリューションの利用価値がグ～ンとアップしている。ジャンプ中に撃てる弱のサンダー・リングは跳び込みのフェイントや敵を近づけさせないために役立ち、攻撃判定の強いオーロラ・レボリューションは跳び込みのときに威力を発揮する。また、前作のように中間距離ではリーチの長いしゃがみからの武器攻撃が相変わらず強い。これで敵の間合いの外からチクチク攻めるだけで、敵は何もできなくなってしまうのだ。あまりやりすぎると嫌われるかも……。 闘神奥義のサラマンダー（→↘↓←↙←・←＋強武器）は前作同様、炎に包まれたムチで敵を攻撃する必殺技。削り技として強力な武器になるぞ。



▶このしゃがみ弱斬りが、とてつもなくリーチの長い攻撃。これでチクチクしているだけで、敵の動きを封じることができるのだ。イジワルするならコレ！



▶究極宝技のラブラバーは、敵に寄っていくので当てやすい。しかも、敵がガードしていてもソフィアにちょっとでも触れれば、オーロラ・レボリューションだ。



▲ジャンプから斜め下方向へ撃つことができる、弱の空中サンダー・リング。敵を近づけるな!!



◀闘神奥義のサラマンダーは、ガードされても体力をガリガリ削ることができるので強いのだ。



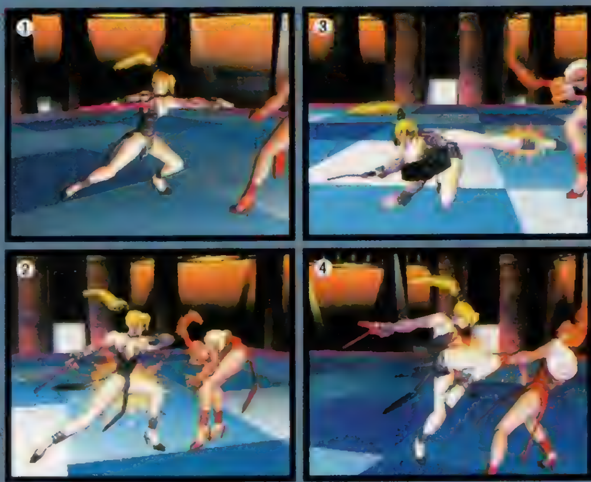
ダッシュ攻撃 美しいおみ脚のダッシュ攻撃に見とれてちゃダ・メ♡

①腕を前方に出し、まるでバレリーナのように移動しながら攻撃するダッシュ弱武器攻撃。攻撃判定が弱いのが残念。

②ダッシュ強武器攻撃は、ショルダータックルのように肩口から敵めがけて突進していく技。体当たりなので反撃の危険性が高い。

③しゃがみ状態でキックを突き出し、そのまま滑っていくダッシュ弱キック攻撃。ソフィアは足が長いので攻撃間合いが広い。

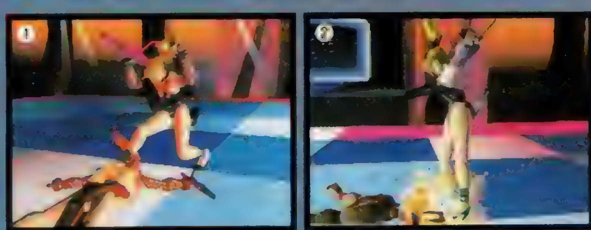
④ダッシュ強キック攻撃は、突進しながらニーアタックをする技。見た目はかっこいいが、技がヒットしても敵が倒れないのがネック。



ダウン攻撃 女王さまのカカトはハートにグサッと刺さるわよ

①お美脚を振り上げ、ハイヒールのカカトでガツンと倒れている敵を踏みつける近距離ダウン攻撃。見た目がイタそ～ぉ。

②ハイジャンプから、ダブルニーを落とす遠距離ダウン攻撃。アクションが速いため、ヒットする確率はかなり高い。



背面攻撃 ワタシの美しい背中を見た代償は大きくつくわよっ

①振り向きながらムチで攻撃する背面武器攻撃。振り向きパターン中も攻撃判定があるため、信頼性があるぞ。

②華麗なポーズでパンチ（?）攻撃を仕掛ける、下段背面攻撃。多少、移動する分間合いが離れていても当てられる。

③通常の回し蹴りのようにキックを繰り出す、背面キック攻撃。上がった脚がとっても魅力的なのだ。

④低い体勢で脚を伸ばし、ス～ッと移動する下段背面キック攻撃。振り向きが速く、使える背面攻撃だ。



必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

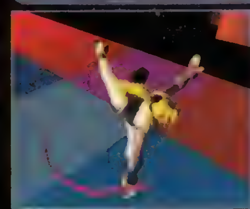
↓↙←＋武器（空中でも可）



サンダー・リング

ジャンプ中にも出せるようになったサンダー・リング。地上よりも今回は空中で使用する方が、その威力を十分に発揮できる。実戦では、跳び込みと見せかけて上空から撃つのがベスト。この時は弱ボタンで！

→↘↓↙←＋武器（空中でも可）



オーロラ・レボリューション

身体を回転させながら踊るようにムチで攻撃する、オーロラ・レボリューション。今回はジャンプ中に出せるようになり、使用用途の幅がかなり広がった。跳び込むときは、この技がオススメ

←↙↓↘→＋キック



ラブ・シャワー

ジャンプしてから、あびせ蹴りのようにして攻撃する必殺技。脚がキラキラ光ってキレイなんだけど、イマイチ使い道がない。リング際で出すとリングアウト負けになってしまうので注意しよう

↓↘→＋武器



ラトル・スネーク

ムチを連打して敵を攻撃する、ラトル・スネーク。中距離で使える必殺技で、しゃがみ弱武器攻撃からキャンセルでつなげると効果的。敵にガードされても必殺技なので、体力をガリガリ削ることができる

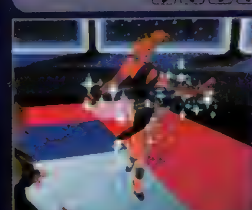
攻撃ボタン全部押し



ラブラバー

究極宝技のラブラバーは、ちょと特殊な必殺技。ソフィアが「さわってもいいのよ」と言ったあと、彼女の身体に触れると連続オーロラ・レボリューションをたたき込む。ガードしていても触れたらダメ

→←→←＋強武器



コールミークィーン

全身を光に包みながら、上昇していく秘伝必殺技。跳んでいく軌道がいまいちハッキリしないため、対空技として使うのがいいだろう。しかし、技名が「女王様とお呼び」とは、なんともソフィアらしいね





●身長	178cm
●体重	64kg
●年齢	23歳
●血液型	AB型
●国籍	イギリス

養女ナルが秘密結社から狙われ、戦うことを拒んでいたカインが幸せを得るために再び戦場へ

足技の強さは健在!! かっこよく決めるぜ!!

あまり前作から変更点がないカイン。その分、前作と同じ攻略が使えるから、カインを使っていた人は馴染みやすいかも。ポテンシャルはエイジに多少劣るものの、ハデな必殺技と長い足を活かした華麗なキック技がカインの魅力。基本は、中間距離よりやや近い間合いをキープしながら、立ち弱斬りと弱キックでけん制する。敵が果敢に攻めてくるようならガードを固め、技の出が速いしゃがみ弱キック狙いでいく。しゃがみ弱キックで敵の攻撃を止めたら連続でしゃがみ強キックで敵を転ばせ、そのままダウン攻撃へ。テクニカルにいくなら立ち弱キック→弱斬り→強斬り(ここは必殺技でも可)。また、離れた間合いからソニック・スラッシュでけん制し、跳び込みや側転で敵が近づいてきたところにショルダー・クラッシュやしゃがみ強キックなどで対応する。攻めにいく場合は、ダッシュ攻撃の弱武器攻撃、または弱キック攻撃が有効だ。

闘神奥義のレインボー・スプラッシュ(→↘↓←↙←→←＋強キック)は前作と同じ連続必殺技。1発逆転をねらって使おう。



▶お手軽な連続技、ダッシュ弱武器攻撃→ショルダー・クラッシュ。



▲カインの足技はリーチが長く、攻撃が出るまでのスキがほとんどない。連続でバンバン決めよう。



▶ダッシュから、投げとダッシュ弱キック攻撃の2択攻撃を仕掛けろ!!



◀究極宝技のヘルズ・ゲートは、ダッシュあるいは立ち弱斬りキャンセルから入れると気持ちいいぞ。技のアクションもかっこいいし、これで決めればキミも超ヒーローだ。



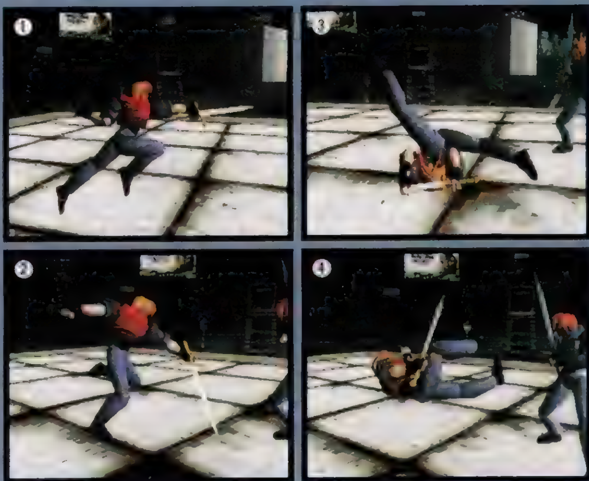
ダッシュ攻撃 すば早い突っ込みから一気に連続技へ つなげて大ダメージを与えろ

①剣をフェンシングのように前方へ突き出しながら攻撃する、ダッシュ弱武器攻撃。ここからショルダー・クラッシュにつなげる。

②下から剣を上方へジャンプしながら振り上げる、ダッシュ強武器攻撃。敵がダウンしないので、反撃を受けてしまう。

③ブレイクダンスのスピンターンのように、地面でコマのように回転するダッシュ弱キック攻撃。見た目もかっこよく、実用的な技。

④ダッシュ強キック攻撃は、前転しながらあびせ蹴りを繰り出す。技のモーションは速いが、攻撃判定が出るまでのスキが大きい。



ダウン攻撃

地味なダウン攻撃もオレにかかればイカス技だ

①近距離ダウン攻撃は、しゃがんで回転キックをする技。しゃがんでからキックを出すまでの時間が長く、近距離で敵を倒しても当てるのが難しいほど。イマイチ使えない。





②高くジャンプ後に、急降下して両足で敵を踏みつける遠距離ダウン攻撃。これも技のスキが大きく、敵の起き上がりの方が早いケースが多い。カインの場合、ダウン攻撃を狙うよりは敵の起き上がりに技を重ねるのがいい。

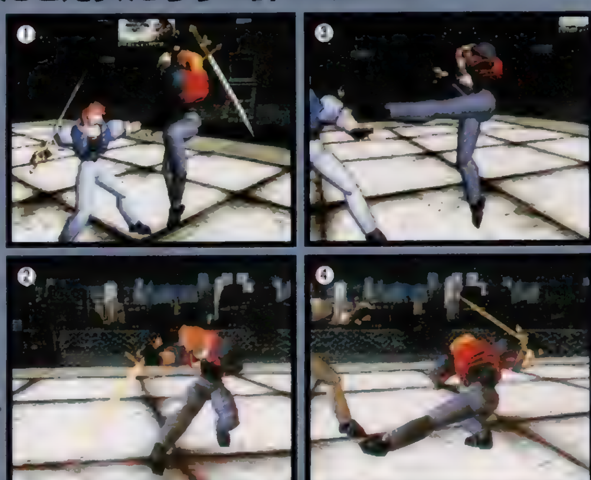
背面攻撃 オレの背後に立つヤツは たとえ女だろうと許さないぜ

①振り向きざまに、上段斬りを繰り出す背面武器攻撃。振り向く間が無防備なので、敵の攻撃を受けてしまうことに……。

②横方向に大きく剣を振り抜く、下段背面武器攻撃。かっこいい技だが、モーションが大きいためスキの大きさが気になる。

③振り向く前にキック攻撃を仕掛ける、背面キック攻撃。ボタンを押した瞬間攻撃判定が出るのが、とってもうれしい。

④振り向きながらしゃがみ回転キックをする、下段背面キック攻撃。振り向く動作が若干遅いため、敵の反撃を受けやすい。



必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

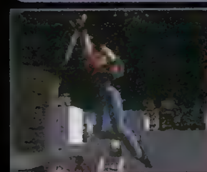
↓↘→＋武器



ソニック・スラッシュ

エイジと同じ飛び道具のソニック・スラッシュ。けん制や連続攻撃に組み込んだり、間合いを広げるのに使える。ボタンの強弱で、弾の飛ぶスピードが異なる。通常は強ボタンで出すといい。

→↓↘＋武器



デッドリー・レイズ

斜め前方に身体を回転しながら上昇するデッドリー・レイズ。前作ほど攻撃判定が強くないので、よく潰されてしまうケースがある。対空技として使おう。リング際で出すと落ちてしまうので注意！

↓↙←＋キック



ショルダー・クラッシュ

片足を振り上げ、上段から振り下ろすかっこいい必殺技。攻撃の間合いが広いので、中間距離でいきなり出したり、立ち弱斬りをキャンセルして連続技にしてもいい。敵の起き上がりにも効くぞ。

空中で↓↙←＋キック



レイジング・サン

ジャンプ中にソバットを出すことができる、レイジング・サン。跳び込みから敵の頭部ギリギリの高さで出すと、反撃しようとしたところにヒットするのだ。この必殺技で空中戦がかなり有利になる。

↘＋強武器



アッパー・グライド

下からえぐるように上方へ向かって剣を振り上げる、アッパー・グライド。敵にヒットしてもダウンしないので、硬直のスキに敵の反撃を喰らってしまう。フィニッシュ技としてはかっこいいぞ。

攻撃ボタン全部押し



ヘルズ・ゲート

究極宝技のヘルズ・ゲートは、連続キックで敵を上空へ蹴り上げていく必殺技。エイジの地獄門のキックバージョンって感じ。攻撃力があるので、ダッシュ弱武器攻撃からつなげると入りやすいぞ

→↘↓↙←↙↓↘→＋強武器



ヘルスインフェルノ

身体を光に包み、そのまま敵へ突進する秘伝必殺技のヘルスインフェルノ。突進後は、敵をボコボコに殴る蹴るの乱舞をたたき込み、最後に[illegible]



FO FAI

●ホー・ファイ







PROFILE

●身長	154cm
●体重	48kg
●年齢	107歳
●血液型	AB型
●国籍	中国

ホーの笑顔は人を殺めた数だけ輝く。最高の笑顔を求め、ホーは再び大武会へ帰ってきた……。

トレードマークの爪がパワーアップしたぞ!!

前作では弱小キャラと呼ばれていたホーも、「2」ではかなりパワーアップしている。特に、武器である爪による攻撃が強化され、リーチが長くなりアクションパターンのバリエーションもかなり増えているぞ。実戦で役立つ強い通常攻撃は、立ち強武器攻撃としゃがみ弱、強武器攻撃、それにしゃがみ強キック。これに必殺技の畳々発破と媚霊和了を織りまぜて戦いのパターンを組み立てる。まず、狭い間合いではしゃがみ強キックが強く、これで敵をダウンさせる。中距離ではリーチを活かしたしゃがみ弱武器攻撃と媚霊和了、ジャンプから畳々発破を狙っていく。畳々発破を使いこなせば、ホーはグ〜ンと強くなる。有効な使い方は、ジャンプ中なら何発でも出せる特徴を活かして1発目で敵を誘い、敵が反撃に来たところに2発目を当てるのが美しい。また、敵の起き上がりに真上で出すと、敵はガード方向がわかりにくくよく当たるぞ。ホーの闘神奥義は3つあり、中でも畳々斑々畳斑々は最高の屈辱技なので、ぜひ1度はこれで勝ってみよう。



▲リーチが長くなったおかげで、かなり戦いやすくなっている。あとは機動力を活かして戦うのだ。



▶敵の背後に当たるように、ジャンプから畳々発破を出す。反撃しようとした敵によくヒットするぞ。



◀す早い回転で攻撃する、しゃがみ強キック。敵が側転などで近づいてきたときに有効で、倒したらダウン攻撃！



◀ホーをうまく使うなら、畳々発破を使いこなさなければダメ。敵の起き上がりに重ねたり、ジャンプ中なら何発でも出せることを利用して、1発フェイントで出してからもう1度出すなど、自分なりに研究してみよう。

ダッシュ攻撃 機動力を活かした攻撃で敵の動きを封じるのだ

①爪を前方へ突き出しながら、滑るように移動するダッシュ弱武器攻撃。ガードされると敵にめり込んでしまうので危険だ。

②ダッシュ強武器攻撃は、大きく開いた爪を両サイドから敵を挟み込むようにして攻撃する技。攻撃判定が強くて使えるぞ。

③両足であびせ蹴りを繰り出す、ダッシュ弱キック攻撃。中距離でのにらみ合いからいきなり出すと、なかなか効果的だ。

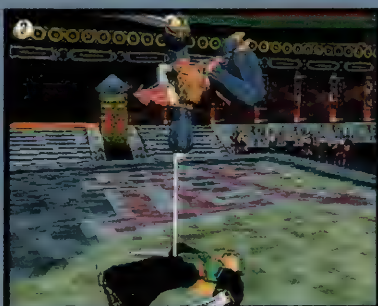
④ダッシュ強キック攻撃は、屈伸から爪の反動を利用して大きく上空へ蹴り上げる技。はじめの屈伸したときのヒザにも攻撃判定あり。






ダウン攻撃

遠距離ダウン攻撃が早くて強い!!




①近距離ダウン攻撃は、爪で倒れている敵を上からえぐるようにしゃくる技。モーションが大きく、スピードも遅いためなかなか当てることはできない。

②高くジャンプしたあと、敵の真上で爪を下方向へ伸ばして攻撃する遠距離ダウン攻撃。その場で起き上がろうとした敵にも攻撃がヒットするのはうれしい。

背面攻撃 後ろに回り込んだ敵はホーの爪の餌食になるだろう

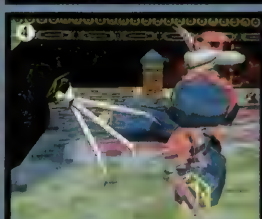
①背面武器攻撃は、両腕の爪を後ろへ広げながら攻撃する。振り向かないので、続けて何発でも出すことができるのが特徴。

②す早く身体を回転させ、その反動を利用して爪で攻撃をする下段背面武器攻撃。振り向きが早いので、ほとんど反撃は受けない。

③バク中をしながら2発キックを繰り出す、背面キック攻撃。背後からの敵の攻撃をかわしながら攻撃できるのがポイント。

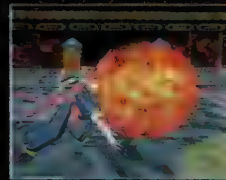
④下段背面キック攻撃は、ノーマルなしゃがみ回転キック。モーションが遅く、攻撃判定が出るまでの時間が長いのがネック。



必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

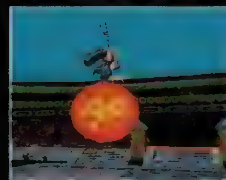




→↘↓↙←+武器

畳発破

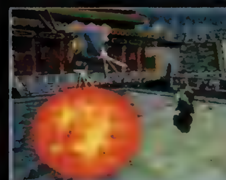
前方に巨大な気の弾の壁を作る、畳発破。技が出るまでのスキが大きく、簡単にキックなどで潰されてしまう。キャンセルで入れても連続技にならないのはイタイところ。



空中で→↘↓↙←+武器

畳々発破

ジャンプ中なら、コマンドを入力することで何発でも出すことができる畳々発破。この必殺技を使いこなせないと、ホーで戦うのはキツイ。いろいろ研究してバリエーションを考えよう。



←↙↓↘+武器

畳怒呼車

巨大な気の弾に乗り、玉乗りのようなアクションで直進しながら攻撃する必殺技。移動距離を誤ると、リングアウト負けになってしまうので注意。また、技後のスキが大きいので実践的ではない。



←→+強武器

媚露和了

爪を前方に大きく伸ばす、媚露和了。前作よりもリーチが長くなり、爪の先が広がるようになり攻撃判定が強くなっている。敵の突進系の技を防ぐのに有効な技だ。体力を削ることはできない。



↓↙←+武器

畳破

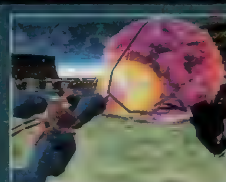
畳破は、仰向けの状態で気の弾を出す必殺技。出るまでのスキが大きく、対空技としては失格。技を出したあと、寝ころんでいるのでスキだらけになるぞ。



↓↙←+キック

喝砲烈

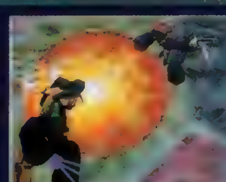
斜め上方へジャンプしながら蹴りをくり出す喝砲烈。技の出が早く対空技に使えるのだが、ジャンプが大きくリングアウトになりやすいので、リングサイドで出すときは注意しよう。



攻撃ボタン全部押し

[illegible]

究極宝技の轟怒雲は前方で大きく爪を広げ、そこから巨大な気の弾を出す技。飛び道具ではないので、中距離より近い距離でないと敵に当てることができない。削り技に使えそうだ。



→←↙↓↘→←+強武器

[illegible]

連続で畳発破を数発出し、ジャンプして畳々発破を繰り出す秘伝必殺技。いろいろな角度から畳発破を出すため、敵はガード方向がわかりにくい。よくリングアウトするので注意しよう。

神





招待状の差出人の名を見て
デュークは大会出場を決意する
ウラヌスとは一体!?

武器のリーチを活かし敵を近づけるな

▼剣のリーチを活かして、敵の間合いの外から攻撃する。しゃがみ弱キックが攻撃の出るスピードが速く、リーチもかなり長い。これをメインにして、しゃがみ強キックや必殺技などへつなげていこう。





▲斜め下方向へ剣を刺し出す、ジャンプ弱キック。下方向への攻撃判定がスッゴク強いので、跳び込むときや中距離で出すとほとんど敵の反撃を潰せる。



▲弱のサザンクロスは攻撃をせずにただ近づくだけなので、これを利用してガードで固まっている敵を投げてしまうことも可能なのだ。強弱の使い分けが重要。

キック攻撃を持たないデュークは、すべて剣による攻撃で戦うことになる。見た目でもわかるようにデュークの愛剣デルニエ・ヴァンクールは、巨大でリーチも長い。基本戦法としては、いかに敵の攻撃間合いの外からチクチクと攻めれるかがポイントになる。中間距離よりやや遠い間合いからしゃがみ弱キック（実際は剣による攻撃）でけん制し、敵が動いたところにしゃがみ強武器攻撃やハード・ローズを合わせていく。垂直ジャンプからの弱斬りまたは弱キック攻撃が強く、こちらのジャンプに合わせて攻撃してくる敵をほとんど潰すことができるのだ。

闘神奥義のエンジェルティアーズ（→↘．↙←・．＋強武器）は威力は大きいものの、攻撃が出るまでのスキが大きいので使えない。



▶究極宝技のグランドクロスは、360度に攻撃が広がるため、かなり強い。敵の側転に合わせて出せばガードできないので、確実に決めることができるぞ。チャンスを逃すな!!



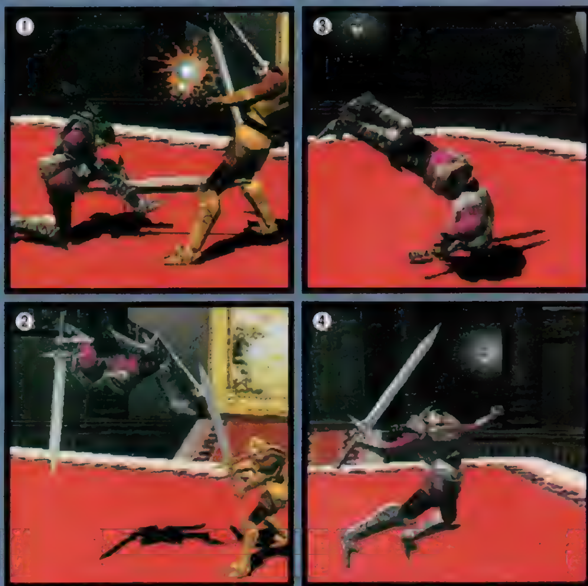
ダッシュ攻撃 大きな剣を振り上げ敵に威圧感を与えて戦いを有利に

①剣を上段から振り下ろす、ダッシュ弱武器攻撃。モーションは早いが、アクションが大きいため敵に読まれやすい。

②ダッシュ強武器攻撃は、剣を後ろに大きく振りかぶったあと、上段斬りを繰り出す。これもオーバーアクションなので読まれやすい。

③ダッシュ弱キック攻撃は、跳び込み前転で敵のふところに入り込む技。この技自体に攻撃判定はないので、そこから投げなどを狙う。

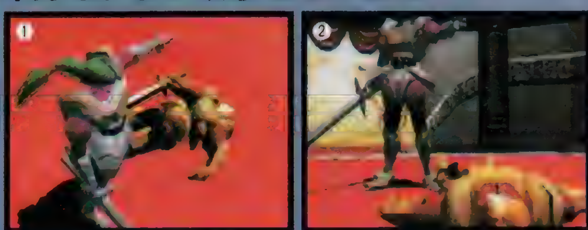
④小ジャンプから、斜め下へ剣を振り下ろすダッシュ強キック攻撃。ジャンプした瞬間が無防備な状態なので、敵に潰されやすい。



ダウン攻撃 騎士道を重んじる者に卑劣なダウン攻撃などいらぬ

①騎士道を重んじるデュークには、ダウン攻撃はない。敵を指さして「早く立ち上がれ」となんともイカしたセリフを言うのだ。

②ダウン攻撃ができないとなると、敵の起き上がりを攻めることになる。オススメは、ヘルム・クラッシュとコフィンだ。



背面攻撃 背後への攻撃もリーチの長さが活きている

①振り向きながら、斜め下方向へ剣を振り下ろして攻撃する背面武器攻撃。リーチが長いので、多少間合いが離れていてもOK。

②下段背面武器攻撃は、しゃがんだ状態のまま振り向き、敵の足元を剣で攻撃する。これもリーチが長く、かなり間合いが広いのだ。

③背面キック攻撃は、背面武器攻撃とまったく同じ。アクションパターンも同じなので、間違ってボタンを押しても大丈夫だ。

④下段背面キック攻撃は、下段背面武器攻撃と同じアクションで攻撃する。デュークには2パターンの背面攻撃しかないのだ。



必殺技 秘伝必殺技 究極宝技 COMMAND

←→↘↓＋武器



サザンクロス

敵に突進してから剣で斬りつける必殺技。前作よりホーミングがきつくなくなり、リングアウトになってしまうケースが減った。また、弱で出すと敵に近づくだけで攻撃しない。これはフェイントに使えるぞ。

↓↘→＋武器



デス

一回転して上段斬りをするデス。回転中にも攻撃判定があり、最後の上段斬りの時には剣のリーチが伸びる。弱で出すと技の出が早く、対空技にも使えるのでガンガン出していこう。

空中で↓↘→＋武器



ヘルム・クラッシュ

ジャンプ中に出す技で、剣を下へ突き刺しながら急降下する必殺技。跳び込むと見せかけて、敵の頭上で出すと反撃しようとしたところに当てることができる。フェイントに使用してもかなり効果的な技だ。

→↓↘＋武器



ハード・ローズ

ハード・ローズは、今回新たに加わった必殺技。前方へ長い剣を2回突き出して攻撃し、強で出すと突き攻撃のあとに2回横へ剣を振り攻撃する。中距離からの攻防に使うといいぞ。

↓↘→＋キック



コフィン

今回新たに加わった必殺技のコフィン。ダッシュから居合い斬りのように、横へ剣を振り抜く。弱で出すと、1発出すだけだが、強で出すと1度斬ったあと、振り向いてもう1度攻撃する。

攻撃ボタン全部押し



[illegible]

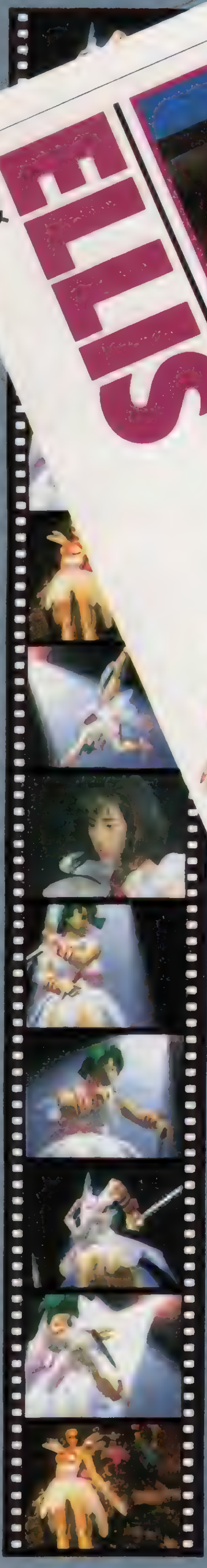
[illegible]

↙↓↘→←＋強武器



[illegible]

モーションはデスと同じながら、攻撃力[illegible]ガードされても体力をガリガリ削ることができるぞ。



ELLIS

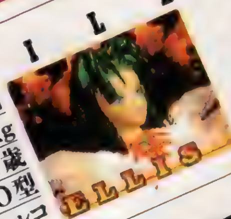
●エリス





PROFILE

●身長	157cm
●体重	46kg
●年齢	17歳
●血液型	O型
●国籍	トルコ



父ガイアが秘密結社から狙われている
ことを知り、父を助けるため
エリスは武闘会場へ向かった……

す早い動きと怒濤の連続攻撃で敵を圧倒しろ



◀スライディングからの、鬼の連続技は今回も健在。技をつなげるタイミングが前作よりもシビアなので、練習してうまくなろう。



◀全体的に前作よりも投げやすくなっているので、硬直している敵にはダッシュから一気に投げを狙いにいくのもいいぞ。



◀今回も強力な武器になる、ソアー・ウィンド。弱で出せば敵がダウンするし、着地のスキがほとんどないため連発しているだけでかなり勝てるのだ。



▼エリスは、とにかく手数で勝負！　接近したら弱攻撃を連打し、強攻撃から必殺技へつなげるのだ。攻撃を休まず続けることが、エリスを勝たせる第一歩!!

エリスは前作同様、スピードを活かした戦い方が基本戦法。跳び込み側転などで、常に近距離での戦いを心がける。接近戦で強いのがしゃがみ弱キックのスライディングで、間合いを詰めるのにも使える。ここから立ち弱キック→弱斬り→強斬りへとつなぎ、最後にソアー・ウィンドを決める。前作よりも攻撃をつなげるのが難しくなっているので、お手軽な連続技（たとえば、しゃがみ弱キック→必殺技）を自分なりに作ってみるといいぞ。とにかくエリスは、手数で勝負するタイプのキャラクター。ガンガン攻めて、敵に反撃するタイミングを与えないようにするのだ。かわいいエリスを泣かしちゃダメだぞ！

闘神奥義のスターダストナイト（↘↓↙↓↘←→＋強武器）は、必殺技を連続で出したあと投げキッスをする必殺技だ。



ダッシュ攻撃

小さい身体ながら押しの強いダッシュ攻撃を持つエリス

①ダッシュ弱武器攻撃は、顔面を地面にスリながら滑っていく……。滑っている時のポーズがかわいくて、逆エビぞり状態がなんともナイス。これがまた使えるから良い。

②ちょこんと小さくジャンプして、上段から短剣で攻撃するダッシュ強武器攻撃。振りかぶる時にスキがあり、しかも前進してしまうので攻撃の的になってしまう。

③地面に両手をつけて、その反動で回転しながらキック攻撃をするダッシュ弱キック攻撃。ここからソアー・ウィンドにつなげるのが有効。ソアーは弱がいいぞ。

④ダッシュ強キック攻撃は、ドロップキックのようなアクションで攻撃する技。スカートがめくり上がっちゃって、ちょっとうれしいかも。実用性も高いぞ。



ダウン攻撃

カワイイおしりだけど当たると痛いんだぞぉ

①「エイ！」といいながら、倒れている敵に両手の短剣を突き刺す近距離ダウン攻撃。モーションが早いので、当てやすいのだ。

②大きくジャンプしてから、ヒップブレスで攻撃する遠距離ダウン攻撃。攻撃後にシリもちをついてしまうのでスキが大きい。



背面攻撃

大きなリボンに見とれてると痛い目みちゃうよ

①身体の回転を利用して、振り向きながら短剣で攻撃する背面武器攻撃。攻撃は早いが、リーチの短さが難点なのだ。

②下段背面武器攻撃は、しゃがみ状態から伸び上がるようにして短剣で斬りつける技。敵がダウンしないので使えない。

③背面キック攻撃は、ピョンピョンと小ジャンプをしながらヒップアタックをする。振り向かないので連続で出すことができるぞ。

④両足を揃えて、大きく回転しながらキック攻撃をする下段背面キック攻撃。リーチが長いので、間合いが離れている時に使おう。



COMMAND

必殺技
秘伝必殺技
究極宝技

↓↙←＋武器



ロリポップ

今回新たに加わった必殺技のロリポップ名前はかわいいんだけど、その場でちょっとジャンプをしながら身体を回転させるだけで、イマイチ使い道がない。対空技ならソアー・ウィンドがあるしね。

空中で↓↙←＋武器



アーク・スラッシュ

空中から斜め下方向へダイブする、必殺技のアーク・スラッシュ。短剣を前に出して跳び込むため、攻撃判定が強い。跳び込む場合は、この技がオススメ。敵の起き上がりに重ねるのも有効だ。

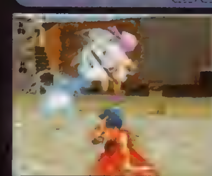
→↓↘＋武器



ソアー・ウィンド

対空技として威力を発揮するソアー・ウィンド。弱なら地上でヒットしても敵がダウンするので、連続技に組み込むなら弱の方がオススメ。また、強だと前進してから上昇するため、敵を押し出すときに使える。

↓↙←＋キック



ホーミング・スワロー

身体を回転させながらジャンプし、敵の背後へ回り込むように飛んでいく。この技自体に攻撃判定はないので、背後に回り込んでバック攻撃やアーク・スラッシュへつなげるといいぞ。

空中で↓↙←＋キック



シックル・ダンシング

ジャンプ中にサマーソルトを出せる、シックル・ダンシング。空中戦になった場合、頼れるのがこの必殺技だ。空中ならどの高さでも出すことができるから、微妙にコントロールしてキリギリを狙うのだ。

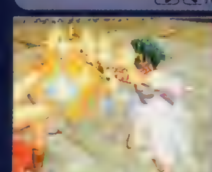
攻撃ボタン全部押し



キスキスキッス

究極宝技のキスキスキッスは、ものすごいスピードで敵に突進し、短剣でボコボコに殴ったあとに「バカ～ッ」と叫びながら両手で敵を突き飛ばす必殺技。見た目のかわいさとは裏腹に、[illegible]

←→←＋強武器



フレンチ・キッス

ホーミング・スワローから連続攻撃を仕掛け、最後に投げキッスで攻撃する秘伝必殺技のフレンチ・キッス。はじめのホーミング・スワローのガード方向がわかりづらいため、決まりやすくダメージも大きい。

神

〈闘神伝２〉

必殺技一覧表

『２』になり、新キャラクターが３人加わり、登場キャラクターが総勢11人にボリュームアップしている。前作のキャラクターもそれぞれに新しい必殺技が追加され、前作で使い込んだ人もまた楽しみが増しているのだ。

ここでは、各キャラクターの使用する必殺技に加え、一発逆転が狙える秘伝必殺技、オーバードライブゲージの点灯中に出すことができる究極宝技のコマンドをまとめてみた。また、マニュアルにも載っていない闘神奥義のコマンドも紹介しているので、試してみてほしい。
（コマンドはすべてキャラクターが右向きの場合の入力方向）



	技　名	コマンド	ボタン
EIJI（エイジ）	裂空斬	↓↘→	武器
	飛昇斬・改	→↓↘	武器
	骸割り	←↓↙	武器
	流星脚	空中で↓↙←	キック
	蹴撃弾	↘	キック
	闘：炎刃修羅破	→↓↘→↓↘	強武器
	究：地獄門	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→	強武器
KAYIN（カイン）	ソニック・スラッシュ	↓↘→	武器
	デッドリー・レイズ	→↓↘	武器
	ショルダー・クラッシュ	↓↙←	キック
	レイジング・サン	空中で↓↙←	キック
	闘：レインボースプラッシュ	→↘↓←↙←→←	強キック
	究：ヘルズ・ゲート	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→	強武器
ELLIS（エリス）	ソアー・ウィンド	→↓↘	武器
	ホーミング・スワロー	↓↙←	キック
	アーク・スラッシュ	空中で↓↙←	武器
	シックル・ダンシング	空中で↓↙←	キック
	ロリポップ	↓↙←	武器
	闘：スターダストナイト	↘↓↙↓↘←→	強武器
	究：キスキスキッス	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：フレンチ・キッス	[illegible]	強武器
DUKE（デューク）	サザンクロス	←→↘↓	武器
	デス	↓↘→	武器
	ヘルム・クラッシュ	空中で↓↘→	武器
	コフィン	↓↘→	キック
	ハード・ローズ	→↓↘	武器
	闘：エンジェルティアーズ	→↘↓↙←→↓↘	強武器
	究：グランドクロス	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：ジ・エンド	[illegible]	強武器
RUNGO（ラングー）	大地の怒り	↓↘→	武器
	大地の雄叫び	→↘↓↙←	武器
	大地の目覚め	→↓↘	キック
	無茶蹴り	↓↙←	キック
	闘：爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→	強キック
	究：大陸撃沈弾	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←	強武器
MONDO（モンド）	豪力風神	←↙↓↘→	武器
	疾風上（下）段突き	↓↘→（↓↙←）	武器
	豪力雷神	空中で↓↘→	武器
	豪力天舞	→↓↘	武器
	疾風天突き	←↓↙	武器
	闘：狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓	強武器
	究：超力門土砲	４つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：超力大仏滅	↓↘→↓↘→←	強武器

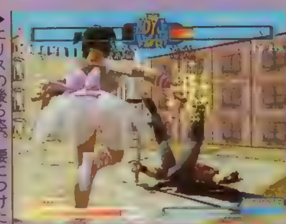
このシーンに注目!!



▶百鬼猛襲剣で、敵に突進していくシーンのエイジのアップ。表情がカッコイイのだ。



▶カインのショルダークラッシュの迫力の画面。これぞ３Ｄ空間って感じだよね。



▶エリスの後ろ姿。腰につけた大きなリボンと、ヒラヒラのスカートがチャーミング。



▶デュークのグランドクロス。決してデュークが謝っているワケじゃないのであしからず。



▶ラングーの大地の怒りで吹っ飛んでしまったデューク。これは迫力の映像だ。



▶月にシルエットになって映っている、モンドの豪力雷神。風情のあるワンカットだね。

	技名	コマンド	ボタン
SOFIA (ソフィア)	オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←	武器
	サンダー・リング	↓↙←	武器
	ラトル・スネーク	↓↘→	武器
	闘：サラマンダー	→↘↓←↙←→←	強武器
	究：ラブラバー	4つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：コールミークイーン	→← →←	強武器
FO FAI (ホー・ファイ)	曇発破	→↘↓↙←	武器
	喝砲烈	↓↙←	キック
	曇々発破	空中で→↘↓↙←	武器
	曇怒呼車	←↙↓↘	武器
	曇破	↓↙←	武器
	媚露和了	←→	強武器
	闘：怒呼怒呼曇怒呼車	↓↘→←↙↓↘←	強キ＋弱武
	闘：曇風鈴虎	←↖↑↗→	強キ＋弱武
	闘：曇々斑々曇斑々	強キ・弱武・弱キ・強武＋→	
	轟怒雷	4つ同時押し	攻撃ボタン
	怒々曇発破	[illegible]	強武器
TRACY (トレーシー)	エレクトロ・シャドウ	←↙↓↘→	武器
	ジャック・ポット	↓↙←	キック(空共)
	エレクトロ・スパルタン	→↓↘	武器
	ハニー・ムーン	→↓↘	キック
	キングスレイブ	←↓↙	武器
	エレクトロ・ダイナマイツ	↓→↘	武器
	闘：ブルッドチーク	→↘↓←↙←→←	強キック
	闘：I.M.C	←→→	弱キ＋弱武
	究：ベイルスライダー	4つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：クレイジープラネット	[illegible]	強武器
GAIA (ガイア)	牡丹	←↙↓↘→	武器
	扇	↓↙←	武器
	燕	→↓↘	武器
	朧	↓↙←	キック
	月の輪	←→	強武器
	闘：魔龍刃	↑↖←↙↓↘→	強武器
	闘：五十嵐	↑↖←↙↓↘→	強キック
	究：罰	4つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：業火の紅	[illegible]	強武器
CHAOS (カオス)	非道ドリル	←↙↓↘→	キック
	残酷カッター	→↘↓↙←	武器
	無道ラン	→↓↘	キック
	邪道ウェーブ	空中で↓↘→	武器
	外道ガス	↓↘→	武器
	地：地獄轟火	→↘↓↙←→←→	強キ＋弱武
	地：地獄爆破	→↘↓↙←↓↘→	強キ＋弱武
	地：地獄蟒（オロチ）	→↘↓↙←↙↓↘	強キ＋弱武
	地：地獄山姥	→↘↓↙←→↓↘	強キ＋弱武
	地：地獄粉砕	→↘↓↙←↓↙	強キ＋弱武
	究：超無惨搾り	4つ同時押し	攻撃ボタン
	秘：木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←	強武器

このシーンに注目!!



◀ソフィアのバストの揺れを感じさせる、ナイスアングル。実際のゲーム中でもちゃんとバストが揺れているから驚きだ。超セクシー!!

▼「2」では、ホーの爪が1本1本バラバラに動くようになっている。前へ突き出した時には、こんな感じでガバッと広がるぞ。こりゃ〜コワイ。



▼高低差を感じさせるカメラアングル。でも、これじゃホーが何をしているのか、イマイチわかりづらいよね。これもポリゴンの特徴なのかな。



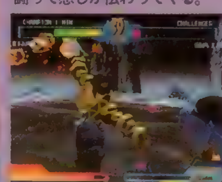
▼エレクトロ・シャドウを正面から見るとこんな感じに見える。技を出しているときも、キャラクターの表情が変化するのだ。



▼カメラのトップアングルもなかなかの迫力。逆さまになって影のついたホーの顔がちょっとコワイかも……。



▼ガイアのステージは、周りが荒れ狂う海に囲まれている。死闘って感じが伝わってくる。



▼ガイアの闘神奥義。エイジの流星脚のように斜め下方向に鋭い角度でキックを繰り出す。



▼カオスの闘神奥義が、これまたハデな必殺技。ふざけたキャラクターだが、その実力はトップクラス。トリッキーな動きと強力な必殺技が魅力なのだ。ぜひ使ってみてね。



▼上空のカメラアングルで見ると、本当に高さを感じるよね。これでゲームをプレイするのは難しいけど、慣れれば何とかなるかな？（でも、コレじゃ酔っちゃうかも）



今回もあります!! カメラモード

オプションモードでボタン設定をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」コマンドが追加される。設定を操作にし、ボタン設定を「カメラ操作」にすると試合中にLRボタンでカメラの位置を自由に操作することができる。また、1P側のコントローラー端子にマルチタップを接続し、コネクター1、2にコントローラーを接続。コネクター3にネジコンを接続すると、ネジコンでもカメラアングルを操作できる。これで回り込むようなアングルが可能に！

こんなシーンも思いのまま



（●闘：闘神奥義　●地：地獄奥義　●究：究極宝技　●秘：秘伝必殺技）の略称です

ストリートファイター

俺はこの拳だけがすべてなんだ!!

必殺技

特に飛び道具の性能がいいリュウ。これが彼を堅実たらしめているゆえんだろう。うまくバランスがとれているキャラだ。

波動拳



「リュウといえば波動拳」というくらい定番の必殺技。遠距離での牽制に使うもよし、連続技に組み込むもよしと、使用頻度はとにかく高い。強の場合のみ、近くで当てると相手は燃えて転倒する。

竜巻旋風脚



リュウの竜巻旋風脚は1発のダメージが大きく、ヒットすれば相手は転倒する。地上で出すとスキが大きいが、判定自体は弱くない。空中で出せば、その真価を発揮してくれるだろう。

昇龍拳



完全無敵の対空技。波動拳で相手の飛び込みを誘って、これで打ち落とすというのが一般的な使い方だ。

コマンド技

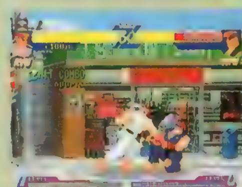
2つのコマンド技を持つリュウ。中間距離での牽制に使おう。

旋風脚



軽く前方に飛び上がり、相手に蹴りを浴びせる。特に有効な技ではないが、移動手段に使えないこともない。

鎖骨割り



一瞬拳を振りかぶり、そのまま相手に向かって振り下ろす。出るまでに時間がかかるが、2ヒットする上、しゃがみガード不能だ。追いつめたら、これと強足払いで2択を迫るのも有効だ。



RYU リュウ

従来のシリーズでは常に主役を張ってきたリュウ。その完成された必殺技体系は、さすが歴史を感じさせる。堅実さがウリのキャラだ。

スーパーコンボ

堅実なリュウは、スーパーコンボもバランス重視だ。

真空波動拳



▲相手の飛び道具を……。　▲突き抜けてヒットする。

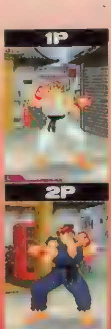
多段ヒットする波動拳。与えるダメージも大きいので、連続技に組み込むと強力だ。相手の飛び道具を打ち消しつつ、攻撃することも可能。

真空竜巻旋風脚



▲こんな遠くでも……。　▲バッチリ捕まえる!!

その場で垂直に上昇する竜巻旋風脚。移動はしないが攻撃範囲が広いので、無理矢理相手を引き込んでしまうことも可能。技が終わった時点で位置が相手と逆になることもあるので、溜めキャラに有効。



対ボス戦攻略 リュウはこう戦え!!

リュウのラスボスは、そのストーリー上サガットになる。ケンのラスボスがリュウだというのにちょっと冷たい気もするが、それはそれとして。サガットは中間距離にいると、タイガーショットかグランドタイガーショットをよく撃ってくる。これを見極めてグランドのときに飛び込み、強キックからの連続技を狙う。この繰り返しでOKだ。



▼うまく飛び込んだらしゃがみ中キックから波動拳!!

▲ガードして飛び込めばタイガーショットでも安心だ。

ZEROコラム　基本編その1・まずは守りを固めよう。勝負はそれからだ。ーガードに関する考察ー

格闘ACTをプレイする人にとっては常識でも、そうでない人にはわかりにくいもの。ガードというのは、そういう側面を持っている。特に、しゃがみと立ちの使い分けがわかりにくいのだろう。簡単に言ってしまうと、相手の飛び込み攻撃は立ちで、それ以外はしゃがみでガードしていれば基本的には問題ない。基本的には、というのは、これに当てはまらない技も、中には存在するからなのだ。これはかりは覚えてもらうしかない。とは言っても、あったとして各キャラせいぜい1～2個なので、そう難しくもないはずだ。

ZERO

ついに発売された『ストリートファイターZERO』。今月は、各キャラの特性を重視し、基本的な戦い方を見ていきたい。また、最後にコマンド表も掲載している。プレイの際にぜひ活用してほしい。

やっぱり勝つのは、この俺だろ?

必殺技

とにかくハデで豪快!! ケンの必殺技は、彼の性格を如実に表している。華麗に魅せて勝つ。それがケンの美学だ。

波動拳



リュウの強波動拳のような恩恵はないが、ケンの波動拳もやはり高性能。牽制、連続技と使い途はさまざまだ。もっとも、攻めが主体のケンにあっては、守りに使うことは少ないだろうが。

竜巻旋風脚



ケンの竜巻旋風脚はリュウのそれとは違って上昇中に攻撃判定がある上、当たっても相手は倒れず、多段ヒットする。が、反撃を受ける可能性もまた高い。やはり主に空中戦で使うことになるだろう。

昇龍拳

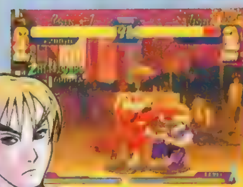


リュウが波動拳なら、ケンは昇龍拳。基本的な使い方は、リュウと同じだが、そのハデさと攻撃力の高さ、攻撃範囲の広さは非常に頼りになる。

コマンド技

何といっても前方転身の存在が特徴的。相手の裏をかけ!!

稲妻かかと割り



足を大きく振りかぶり、相手へと蹴り下ろす。しゃがみガードが不能な技だ。

前方転身



どこからでも出すことができる回転起きあがりだと考えるとわかりやすい。弱、中、強で転がる距離が違い、相手の後ろに回り込むことも可能。喰らい判定は残っているので過信は禁物だが。



KEN ケン

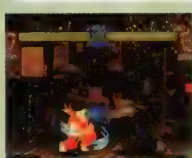
堅実さを求めたリュウとは対照的に、ハデな攻撃がメインとなるケン。基本は同じだが、まったくの別キャラなのだ。



スーパーコンボ

ただハデなだけでなく、その破壊力もまた、凄まじい。フィニッシュはこれで!!

昇龍裂破



▲昇龍裂破発動!



▲ここまで届くのだ。

前へスライドしながら、弱か中なら2回、強なら3回昇龍拳を繰り出す。弱でも最初の昇龍拳までは無敵なので、飛び道具をすり抜けて攻撃したりすることが可能だ。

神龍拳



▲たとえ飛び越されても。



▲バッチリ巻き込みます。

昇龍拳の姿勢で、回転しながらその場で真上へ上昇する。コマンド入力後ボタンを連打することによって、ヒット数を増加させることが可能。弱の神龍拳を起きあがりに重ねておけば、削りだけで大ダメージを与えることもできるぞ。

対ボス戦攻略 ケンはこう戦え!!

ケンのラスボスはリュウ。親友同士の戦いが実現するわけだ。リュウは、遠距離からは波動拳、空中戦では竜巻旋風脚と、そつのない攻撃をしてくる強敵だ。こちらも無駄な動きは極力控え、波動拳と昇龍拳をうまく絡めて戦いたい。またゲージが溜まったら、相手の波動拳に合わせ、積極的に昇龍裂破を狙っていこう。



▲近場で不用意な動きを見せると危険だぞ。



▼数少ないチャンスをがっちりモノにしろ!!

ZEROコラム 基本編その2・初心者ならここから始めてみる?ーオートガードに関する考察ー

どうしてもガードができない、という人は、オートガードモードでプレイしてみるといいだろう。各ラウンドで一定の回数だけ、自動的にガードしてくれるというありがたいモードだ。スーパーコンボも、ボタンワンタッチで出すことができる。ただし、しゃがんでいれば当たらない攻撃なども勝手に立ち上がってガードしてしまうし、回数が切れたら自分でガードしなくてはならなくなる。ゲームの感覚をつかむためにはいいが、慣れたらノーマルモードでプレイしないと、いつまでたっても上達はしないぞ。

あなたの気は乱れているわ!!

ROSE ローズ

今作ではじめて登場したまったくの新キャラでありながら、ストーリー面では主役。クセのある必殺技を多数持つキャラだ。



必殺技

非常に特殊な効果を持つ必殺技が多い。これらの必殺技の使い方次第によって、強くも弱くもなるキャラだ。

ソウルリフレクト

弱、中、強で性質の異なる技。弱なら相手の飛び道具を吸収し、ソウルスパークの攻撃力をアップさせ、中ならそのまま、強なら斜め上に相手の飛び道具を跳ね返す。飛び道具を持つ相手には、非常に有効な必殺技となるぞ。



ソウルスパーク

飛び道具。他キャラのそれと比べるとスキが大きいので、単発での多用は控えたい。



ソウルスルー

空中の相手を捕らえ、投げる。無敵時間が非常に短いので、対空技として使うのは少々難しい。



コマンド技

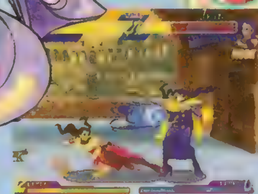
ローズの持つコマンド技は1つだけだが、その1つがくせ者なのだ。

スライディング

ローズにはたった一つしかコマンド技がない。が、この1つ、スライディングがとにかく使える技なのだ。絶妙な移動距離と判定の強さ。この技の存在がローズの強さに直結していると言っても過言ではない。これを利用し、つかず離れずねちねちと嫌らしく攻めよう。



▲ソウルリフレクトで相手の飛び道具を跳ね返し。



◀スライディングで近づく。相手の動きを封じるのだ。

スーパーコンボ

ローズはスーパーコンボもかなり特殊。使いこなせば強力なのだが。

オーラソウルスパーク

レベル1、レベル3では強力なソウルスパークを放ち、レベル2なら乱舞を見舞う。どの技も、連続技に組み込めば安定したダメージを与えられるぞ。



オーラソウルスルー

ソウルスルーの強化版。攻撃を受けて吹き飛んでいる状態の相手を捕まえることもできるので、追い打ちに使うのも有効だ。



▲上昇中は無敵なので。　▲楽勝ゲット!!

ソウルイリュージョン

ローズ本体を追尾する分身を作り出す。通常技が連続ヒットするようになるので、うまく使えば非常に強力な技になるぞ。



▲分身すると……。　▲大ダメージだ!!

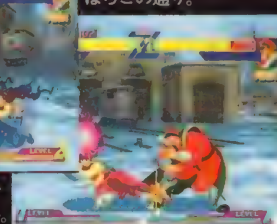


対ボス戦攻略 ローズはこう戦え!!

ローズを使う際のボスキャラは、当然というか何というか、やはりベガだ。まともに戦うと、ベガは非常に強敵なので、ハメまがいの方法で勝利をもぎ取ろう。面白いことに、上りで技を出すとベガは必ずサイコショットを撃ってくる。着地した時点ではまだその硬直が解けていないので、しゃがみ弱・中・強キックで転ばせる。ソウルイリュージョンで分身して、スライディングを連発するのも非常に効果的だ。余談だが、サイコショットはスライディングですり抜けることができるぞ。



▲ソウルイリュージョンからのスライディングが強い。



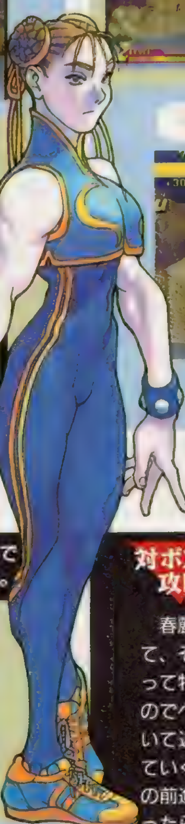
▼タイミングさえ合えば、ほらこの通り。

ZEROコラム　中級編その1・こんなところでもガードできるぞ!ー空中ガードに関する考察ー

「ストZERO」では、ジャンプ中でも相手の攻撃をガードすることができる。ただし、地上と同じく、攻撃のモーション中にはさすがにガードはできない。それを念頭に置いた上で、話を進めよう。非常に頼りになる空中ガードだが、地上と違ってさすがに万能ではない。空中でガードできるのは相手の空中攻撃、飛び道具の2種類に限られるのだ。基本的に、相手の足が地面に着いている状態での攻撃には、空中ガードの能力がないと考えるとわかりやすいだろう。これは、ぜひ覚えておきたい事項だぞ。

私の勝ちね！・どう、おどろいた？

CHUN-LI 春麗



『ストⅡ』から連続登場し女王の座に君臨してきた。今作では若き日の姿を見せてくれるぞ。パワーよりスピード重視のキャラ。

必殺技

蝶のように舞い、蜂のように刺す。スピーディかつ変幻自在に攻めたいのなら、使うキャラは春麗に決まりだ。

気功拳

春麗の持つ飛び道具。出るまでは少々遅いが、出た後のスキはほとんどない。遠距離での牽制に使っていこう。



◀間近で当てれば強力。

百裂脚

その場で無数の蹴りを繰り出す。飛び込みからの連続技に組み込みたい。ちなみに1セット全部入ると4ヒットだ。



天昇脚

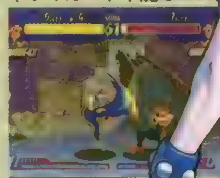
無敵時間が短いので対空時は引きつけてから出したい。斜めに飛び上がるため真上の相手には当たらない。



◀この辺まで、無敵だ。

旋円蹴

倒立の姿勢から大きく足を振り下ろす。出るまでのスキは大きいが、しゃがみガード不能なのだ。



コマンド技

時に鳥のように、華麗に宙を舞う。多彩な蹴り技で敵を翻弄しろ！

鶴脚落



小さく前方にジャンプし、相手の背中を膝で蹴りつける。ガード方向が逆になるので、乱戦で出すと非常に効果的な技だ。が、相手の背後に回るまで攻撃判定は出ないので、簡単に潰されてしまうこともある。注意しよう。

鷹爪脚



▲空中でも連続ヒットするし、当たれば相手はダウンする。

ジャンプ中、相手の頭を踏みつける。めくりと見せかけてガード方向を惑わしたり、着地点においてある足払いを逆に踏みつけたりと、使い方は多用。3発まで連続で踏みつけることも可能だ。

スーパーコンボ

春麗のスーパーコンボは3つ。攻撃力で劣る彼女も、スーパーコンボは強力だ。

千裂脚



前に進みながらレベルと同じ回数だけ中段蹴りを繰り出し、最後に百裂脚でフィニッシュを決める。無敵時間も長めだし、射程距離も長いので、連続技に組み込んでもいいし、相手の技に合わせてもOKだ。

覇山天昇脚



▲ガシガシと蹴り上げ。 ▲画面上まで到達する。

天昇脚のパワーアップバージョン。無敵時間が長いので、対空技として使う場合は天昇脚よりも頼りになる。

気功掌



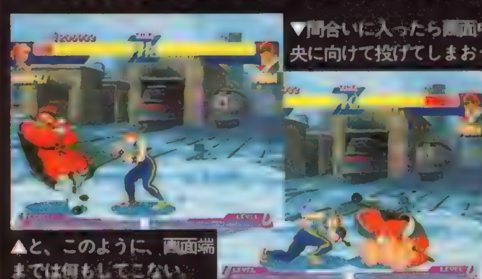
▲タイミング次第では。 ▲対空技にもなるのだ。

気功拳に似ているが、こちらは飛び道具ではない。連続技に組み込むか、相手の起きあがりに重ねておくといい感じだ。



対ボス戦攻略 春麗はこう戦え!!

春麗のラスボスは、彼女の父と縁深いベガだ。さて、それでは対ベガ攻略だが、実は春麗はこれといって特に有効な戦法を持っていない。しかたがないのでベガのクセを利用することにする。無防備に歩いて近づくと、ベガは画面端までじりじりと後退していくという変なクセがある。ベガの後退より春麗の前進の方がもちろん早いので、投げの間合いに入ったら、画面中央向けて投げてしまう。これだけでOKなのだ。ただし、その間合いとタイミングは、何度かプレイしてみて、体で覚えてもらうしかない。慣れてしまえば他キャラの対ベガ戦でも通用するぞ。



▼間合いに入ったら画面中央に向けて投げてしまおう。

▲と、このように、画面端までは何もしてこない。

ZEROコラム 中級編その2・相手の不意をつくことも戦略の一つだ。ーダウン回避技に関する考察ー

例えば相手のしゃがみ強キックなどで転ばされてしまった場合、強力な対空技を持たないキャラは、ガンガン飛び込まれて猛ラッシュを受けてしまうおそれが非常に高い。そんなときに頼りになるのがこのダウン回避技だ。これは、転倒して着地する前にコマンド入力をすることによって、相手の足下へと転がり込むという内容の技だ。うまく使えば相手のスキをついて攻撃できる。ただし転がっている間も、くらい判定は残っているので、相手に読まれた場合、手痛い一撃を追加されてしまうという点も覚えておく必要がある。

わかっていると思うが、ここは戦場だ!!

ソニックブーム



飛び道具。同系統の必殺技の中では凄まじくスキが小さく、出るのも早い。中でも中ソニックがもっともスキが小さく、牽制に使うにも連続技に組み込むにも頼りになる。ナッシュの基本ともなるべき技なので、飛び込むときでも常に後ろに方向キーを入力しておく癖をつけておきたい。

サマーソルトシェル



対空必殺技。昇龍拳などに比べると無敵時間は短いが、それでも引きつけて出せば十分頼りになる必殺技だ。しゃがみ弱パンチなどをキャンセルして出せば、大ダメージを与えられる連続技にもなる。ちなみに、無敵の時のみ空中ガード不能技となる。

スピニングバックナックル



片足を軸に反転し、裏拳を見舞う。出るのが早く、近くでソニックが当たった後の追い打ちにも使える。

ジャンピングソバット



小さくジャンプし、ローリングソバットをうつ。空中技扱いのためしゃがみガード不能だが、空中ガードは可能。後ろに溜めながら出せるのでかなり重宝するはずだ。

ステップキック



ジャンピングソバットと同じく、後ろに溜めながら攻撃できる。ソニックとの連携でプレッシャーを与えよう。



NASH ナッシュ

過去のシリーズでも、ガイルの親友として名前だけは登場していた。ニヒルでクールな性格の、安定した技性能を持つ信頼できるキャラだ。

スーパーコンボ

使い勝手はトップクラスのスーパーコンボが多いぞ。

クロスファイアブリッツ



いわゆる乱舞系のスーパーコンボ。連続技に組み込むことにより、その真価を発揮する。
相手が画面端にいるときのみサマーソルトジャスティスで追い打ち可能。

ソニックブレイク



▲ボタンのタイミングで。 ▲ほらね。

ソニックブームをレベル1なら2発、2なら3発、3なら4発うつ。ボタンを押すタイミングで出る瞬間をずらせる。

サマーソルトジャスティス



▲出すなら地上の敵相手に。 ▲連続技にしたいよね。

サマーソルトシェルのパワーアップバージョン。レベル3なら無敵時間はかなり長いので、頼れる対空技となる。



対ボス戦攻略 ナッシュはこう戦え!!

ナッシュのラスボスは……言うまでもないだろうか。そう、サイコパワーを使う男、その名はベガ！　ここからかガイルの登場になるのかと思うとなかなかに感慨深いものがある。このベガ、飛び道具は強いわ攻め込めばテレポートするわで普通に戦ったのではかなりの強敵だ。が、立ち弱キックが当たる位置で、立ち弱キック・一瞬タイミングを遅らせてしゃがみ強キックという連携が、かなりキクぞ。弱キックをガードしたあとにサイコショットを出そうとして、しゃがみ強キックに勝手に当たってくれる。これでハメられるのだ。



▼連続技でスパッ、とね。この繰り返しでOKだ。

▲このように上りキックでサイコショットを誘い……

ZEROコラム 中級編その3・受けるダメージは最小限にくい止めよう。ー投げ受け身に関する考察ー

あるいは必殺技以上にダメージを与えることもある投げ。こちらが投げたときはいいが、相手に投げられたときは非常に痛い。ガードしていても投げられてしまうので、一見、防ぐ手だてはないように思われる。が、実はこの投げ、相手がつかんだ瞬間にこちらも同じコマンドを入力することによって、空中で受け身を取り、ダメージをおよそ半分に減らすことが可能なのだ。ただし、タイミングは非常にシビアなので、使いこなすには慣れと時間が必要だろう。ちなみに必殺技の投げは受け身がとれないぞ。

明鏡止水の極意なり!!

必殺技

必殺技は、その身の軽さを利用したものが多い。機動力重視のため破壊力に欠けるが、連続技に組み込めば強力だ!!

武神旋風脚



無敵時間のある、ガイの対空技。弱なら1ヒット、中なら2ヒット、強なら3ヒットする。

疾駆け



相手に向かってダッシュした後、強なら首狩りに、中なら影すくいに移行する。

首狩り



しゃがみガード不能で、近距離なら2ヒットする。

影すくい



立ちガード不能のスライディング。

武神流イズナ落とし



コマンド入力後相手に向かってジャンプ。相手の近くでパンチボタンを押すと投げに、遠くで押すと肘落としに変化する。

コマンド技

武神流の極意は鬼神の攻めにあり。攻めて攻めて攻めきるのだ!!

肘落とし



ジャンプ中に出すことによって、ジャンプの軌道を変えることができる。ここから連続技につなげることも可能だ。

首砕き



しゃがみガード不能で、2ヒットする。モーションが大きいので、冷静に対処されるとちょっとつらい。

鎌鼬



相手を蹴りとばし、後方へ離脱。距離を開けたいときに利用しよう。



GUY ガイ

横スクロールACT『ファイナルファイト』から参戦のガイ。別ジャンルで培った技の数々は『ストII』キャラたちに通用するか!?

スーパーコンボ

ガイのスーパーコンボは破壊力絶大!! しかし、使い方が少々難しいのがちょっと、ね。

武神剛雷脚



▲蹴りと突きをガンガンたたき込んだ後に……。

▲蹴り飛ばす。間合いを広げて、さあしきり直しだ。

相手に蹴りと突きの乱舞を見舞った後、最後に大きく蹴り飛ばす。連続技にも組み込みやすいが、中途半端な距離で出すと途中でガードされてしまうことも多いので、間合いには注意したい。

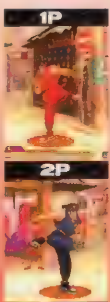
武神八双拳



▲レベル2以上なら、最初の突きを出すまで無敵なので。

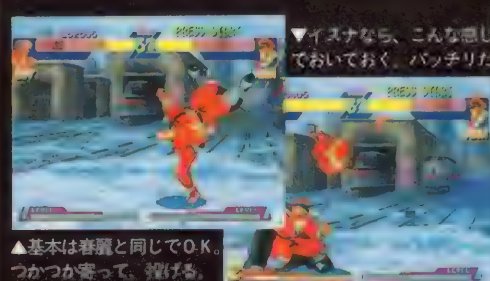
▲対空技としても十分使えるのだが……。

斜め上に飛び上がり、突きと蹴りの乱舞を見舞う。レベル2以上なら、信用できる対空技となるが、いかんせん出すタイミングが難しい。地上で技を当てた後の追い打ちとして使うのが、もっともベストな使い方だろう。



対ボス戦攻略 ガイはこう戦え!!

ガイのラスボスはベガ。ガイ曰く、「サイコッパーワー」を使う恐ろしい敵だ。それではベガの攻略法だが、春麗のページで紹介した戦い方と同じようにすれば問題はない。あえて戦い方にオリジナリティを求めるならば、ベガを一度転ばせたら、起きあがりに強武神イズナ落としを重ねて、ハメ切ってしまうという手もなくはない。が、タイミングは少々シビアだぞ。



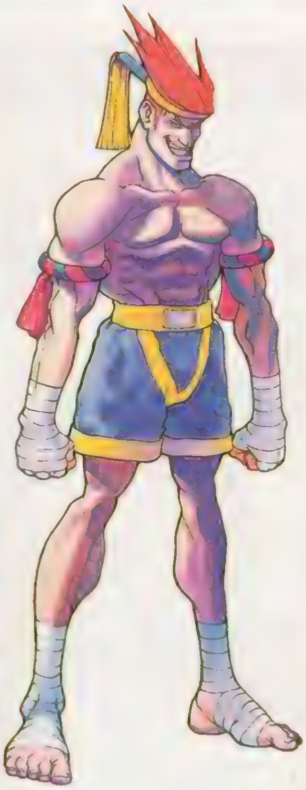
▼イズナなら、こんな感じでおいておく。バッチリだ。

▲基本は春麗と同じでO.K.つかつか寄って、投げる。

ZEROコラム 中級編その4・勝機は鬼神の攻めにあり!だよね、ガイ。ーキャンセルに関する考察ー

例えば弱→中、強というように、通常技でもより強い攻撃へとつなぐなら、タイミングによっては、技の戻りモーションをキャンセルすることができる(ただし、例外もたくさんあり。キャラごとに違うので、それは各自覚えてもらいたい)。もちろんこの理屈で、通常技から必殺技へとつなぐことも可能だ。こうしてつながった一連の技の流れを連続技という。最初の1発が入ったら攻撃側がミスをしない限り、最後まで入ってしまうという恐怖のコンビネーションだ。独自の連続技を編み出すのも、このゲームの魅力の一つだぞ。

あわてるな、すぐラクにしてやる!!





ADON アドン

スピードのある必殺技とリーチのある通常技を合わせ持つ。接近戦にめっぽう強いキャラだ。

アドンの通常技は出るまでが遅いものの、リーチがあり判定も強いので、相手の技をスカしての反撃や、牽制などに重宝する。特に立ち強キックはリーチが長く攻撃力も高いので、相手が技を空振りした時などは、間髪入れずにすぐたたき込めるよう、心がけておこう。しゃがみキックを多用してくる相手には、しゃがみ中パンチで対応すると効果的だ。近距離ではしゃがみ弱キックを中心に出し、ヒットしたら連続技を狙う。これらに必殺技をうまくおり混ぜて戦うのがアドンの基本戦法となる。ボスキャラであるサガットは、まずタイガーショットを読んで空中ガードしつつ飛び込む。この時、飛び込み攻撃が決まれば、連続技につなげ最後に転ばせる。サガットはタイガーショットを連発してくるので、さほど難しくないはずだ。歩いて近づいてきたらガードに徹しよう。するとサガットは、大体めくり弱キックからの連続技で最後にタイガーブロウを出す。ガードを固めていれば、このスキに反撃が狙えるぞ。

必殺技

とにかくスピードが速いので、反応して返すのは非常に難しい。単調にならないように上手く使い分ければ、非常に嫌なキャラになるだろう。


◀ジャガーキックは相手のしゃがみ攻撃を越えて攻撃できる。

スーパーコンボ

ジャガーリボルバーは近くでだすと相手を飛び越えてしまうので注意が必要。ジャガーバリードアサルトはガードされないように。


◀ジャガーバリードアサルトは、必ずヒットさせよう。

コマンド技

ちょっと早めに出しておくことで、かなり信頼できる対空技となる。相手が飛んだらいつでも出せるよう、心の準備をしておこう。


◀ジャッティングキックは対空技として使っていこう。

イッツザスマート!!





BIRDIE バーディー

パワーをいかした戦法が得意、マーダラーチェーンをメインに、一気に攻め込もう。

動きの鈍さは、性能に恵まれている突進系の必殺技をうまく使うことで十分補える。特にブルホーンは無敵時間があるので、相手の飛び込み攻撃をかわしたり、飛び道具をすり抜けたりと使い方は様々だ。しかも押すボタンの組み合わせで進む距離が違うので、例えば弱＋中のブルホーンで少し前に出て相手の技を誘い、その隙に攻撃するといったように、工夫次第では非常に強力な武器となる。ブルホーンをヒットさせた後には、マーダラーチェーンとしゃがみ強キックで2択を迫るのも効果的。マーダラーチェーンに固執せず、通常技と使い分けて相手を混乱させてしまえばこっちのものだ。次にボス、ベガに対しての戦い方だが、ベガの攻撃があたらない所から昇り強キックを出すと、サイコショットを撃ってくることが多い。着地と同時に投げてしまおう。攻め込まれたときは、ブルホーンをあてた後にマーダラーチェーンで捕まえ、こちらも同じく投げてしまう。これを繰り返せばＯＫだ。

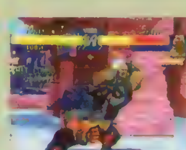
必殺技

必殺技のマーダラーチェーンは間合いが広く強力だが、出るまでに少々時間がかかる。突進系の技との使い分けが重要になってくるぞ。


◀タイミング次第では、ほとんどの攻撃をスカらせるのだ!!

スーパーコンボ

ザ・バーディーはレベルによって性質が異なる。レベル3で出すと相手が途中で気絶するが、回復される事もあるので実用には向かないかも。


◀連続技に使えれば凄まじい威力を発揮するザ・バーディー。

コマンド技

ジャンプ攻撃なのでしゃがみガード不能なはずだが、相手がしゃがんでいると当たらないという変な技。スカし投げなどにつなげよう。


◀体を広げて、相手にのしかかる技。あまり使わないな。

ZEROコラム　上級編その１・勝負を決めるは１つのゲージ!ースーパーコンボゲージに関する考察ー

画面下のスーパーコンボゲージ。スーパーコンボとＺＥＲＯカウンターに密接に絡んだこのゲージの使い方が、勝敗を決めると言っても過言ではないだろう。さてこのゲージだが、ノーマルならレベル3まで、オートガードならレベル1まで溜めておくことができる。ゲージは通常、必殺技問わずガード、もしくはヒットしたときに大幅に上がり、通常技を出す、もしくは相手の攻撃を受けるかガードすることによって少しずつ上がっていく。つまり、待ちプレイより攻めた方がゲージは溜まりやすいのだ。覚えておこう。

UP A RAY!!（アッパレ）





SODOM ソドム

場違いな格好がどこかイカす、多少癖のあるキャラ。使いこなすには時間と慣れが必要だ。

重量級のキャラだけに動きが鈍く、くらい判定が大きい。だが、ジャンプは意外と速いので、飛び込み攻撃が返されにくい。この飛び込み攻撃としゃがみ強キックのスライディングをうまく使って相手に近づき、そのまま一気に攻めきって勝負を決めたい。ソドムにはこれといった対空技がないので、飛び込まれるとつらいものがあるが、その際はしゃがみ、もしくは立ち強キックを対空に使うか、スーパーコンボのメイドノミヤゲで切り返す。ZEROカウンターでゲージを消費するよりはマシだろう。立ち強キックは、必殺技でキャンセルが出来るので、地上でヒットしたらすかさずジゴクスクレイプなどにつなげて連続技を狙いたい。ソドムはラスボスまでが辛いが、ボスであるガイはガードして待っていれば、飛んでくるか、突っ込んで来るかしてくれるので、タイミング良くしゃがみ強キックなどで転ばせる。その後は、起き上がりに攻撃を合わせ、相手に付け入るスキを与えないままケリをつけてしまおう。

必殺技

突進技のジゴクスクレイプは走っているときは無防備だが、スピードがあるので反撃されにくい。十手の先端を当てるように出すのが基本。



◀ブツメツバスターはゲージの増加量が多い。狙っていこう。

スーパーコンボ

突進系のメイドノミヤゲと投げのテンチュウサツ、この2つを同じ状況で使い分ければ2択攻撃になる。上手く使っていこう。



◀レベルが上がるごとに見た目も派手になるテンチュウサツ。

コマンド技

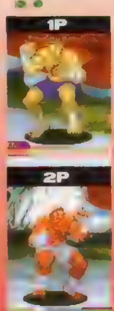
前方回転起きあがりとは違い、後方へと回転して起きあがる。相手との間合いを離すのに有効だが、画面端での使用は禁物だ。



◀間合いが離れるので、ラッシュから抜けるときにも使える。

生まれ変わったオレに、もはや負けはありえぬ!!





SAGAT サガット

必殺技はリュウ・ケンに似ているが、動きが遅く少々扱いにくい。が、その攻撃力は絶大だ。

飛び道具と無敵対空技があるので、飛ばさせて落とす戦法が有効。が、対空技のタイガーブロウの性能が問題で、ひきつけて出さないと威力が低いという点と、サガットはくらい判定が大きいのであまり引きつけてもいられないという点、両面からのジレンマに悩むことにもなりかねない。こんな場合の打開策として、しゃがんだ状態からコマンド入力するという解決法が見いだせる。大体の場合はこれで何とかなるだろう。戦法的には距離をおいて戦うのがサガットの基本だが、ラッシュをかけることも決して不可能なキャラではないので、自分に合ったプレイスタイルを見いだしたい。ボスキャラであるリュウの攻略法は、しゃがみ中キックで飛ばさせてタイガーブロウで落とすというのが基本となる。波動拳を撃ってきたら飛び込んですぐ強キックを出せば、反応が少しぐらい遅れてもくらってくれるぞ。リュウは、バックジャンプ後に波動拳をよく撃ってくるので、そこを狙っていこう。

必殺技

飛び道具に対空技とバランスがいいので、安定した戦い方ができるのが強み。飛び道具は、グランドタイガーショットをメインに使おう。



◀タイガーブロウは、できるなら強で根本から当てたい。

スーパーコンボ

強力なものが揃っているが、お勧めなのは、タイガーレイド。空中ヒットはしないものの、ガード後の隙が小さく反撃を受けにくい。



◀レベル3のタイガーレイドは、足先が炎に包まれるのだ。

コマンド技

サガットにはコマンド技が存在しない。が、基本的に通常技の性能には恵まれているし、暴発の危険性もないしで、逆にいいのかもしれない。



◀立ち弱キックは、シビアだが間合いによってはガード不能に。

ZEROコラム 上級編その2・ピンチのときこそチャンスと知れ!!ーZEROカウンターに関する考察ー

相手の攻撃をガードし、そのまま反撃に転じるZEROカウンター。実はこれ、そんなに信用していいものじゃないのだ。まず、使うとスーパーコンボゲージを1レベル分消費してしまう。純粋に与えるダメージを考えたら、スーパーコンボレベル1の方が格段に上だ。あとは、例えばガイや春麗のZEROカウンターはしゃがみキックで行うので、相手の飛び込み攻撃には合わせづらいし、ナッシュのZEROカウンターは、出るのが非常に遅い。せっかく出しても、当たらなくちゃ意味はない。使いどころをよく考えて使用しよう。

『ストリートファイターZERO』パーフェクトコマンドリスト

『ストZERO』に登場する基本10キャラの、コマンド技からスーパーコンボまで含めた全コマンドを、ここに一挙大公開!!

『ストＺＥＲＯ』に登場するキャラは全部で10人。一人一人の持つ必殺技（含むコマンド技）はそれぞれ７～９個とさほど多いわけではないので決して覚えられなくはないが、それでも例えば友達と対戦しているときなどは、持ちキャラだけでなく、どんどんキャラを変えて遊びたくなるのもまた人情というものだろう。それにあわせて、いちいちマニュアルを開いてコマンドを確認するのは、結構煩わしいもの。そんなときは、このページを開いておけばＯＫ。全キャラの技コマンドをバッチリ網羅してあるので、手軽に確認することができるぞ。



▶格闘ゲーム初心者にはリュウ・ケンやナッシュをお薦めする。これで慣れよう。



◀コマンドに慣れたら、ローズやアドン、バーディーにも挑戦してみよう。

RYU リュウ

コマンド技	
鎖骨割り	→+中パンチ
旋風脚	→+中キック
必殺技	
波動拳	↓↘→+パンチ
昇龍拳	→↓↘+パンチ
竜巻旋風脚	↓↙←+キック
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+パンチ
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+キック

もっとも基本的なコマンド体系を持つ。マスターすれば、他のゲームでも使える。



◀スーパーコンボ・真空波動拳はとにかく強力。しゃがみ中キックなどをキャンセルして出せるようになれば、リュウは格段に強くなる。

KEN ケン

コマンド技	
稲妻かかと割り	→+中キック
前方転身	↓↙←+パンチ
必殺技	
波動拳	↓↘→+パンチ
昇龍拳	→↓↘+パンチ
竜巻旋風脚	↓↙←+キック
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+パンチ
神龍拳	↓↘→↓↘+キック

ほとんどがリュウと同じコマンド。リュウが使えれば、ケンでも戦えるぞ。



◀ケンを使うなら、２つのスーパーコンボはぜひともマスターしたい。戦闘不能になった相手にまで攻撃する姿は、爽快以外の何物でもないぞ。

ROSE ローズ

コマンド技	
スライディング	↘+中キック
必殺技	
ソウルスパーク	←↙↓↘→+パンチ
ソウルスルー	→↓↘+パンチ
ソウルリフレクト	↓↙←+パンチ
スーパーコンボ	
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+パンチ
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘→+パンチ
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘+キック

コマンドは基本的だが、その効果が特殊なものが多い。使いこなすには慣れが必要。



◀必殺技のコマンドはわりと簡単だが、その使い方が少々難しいローズ。彼女で強くなれれば本物だ。とにかく、精進あるのみ。

CHUN-LI 春麗

コマンド技	
鶴脚落	↘+強キック
鷹爪脚	空中で↓+中キック
必殺技	
気功拳	←溜め→+パンチ
天昇脚	↓溜め↑+キック
旋円蹴	→↘↓↙←+キック
百裂脚	キック連打
スーパーコンボ	
千裂脚	←溜め→←→+キック
覇山天昇脚	↙溜め↘↙↗+キック
気功掌	↓↘→↓↘→+パンチ



◀一発の破壊力に欠ける春麗は、とにかく手数で押していくしかない。うまく必殺技をからめていかないと、攻撃のペースを握るのは難しいぞ。

ZEROコラム　上級編その３・超破壊力の必殺技、決めるには!?ースーパーコンボに関する考察ー

キャラによって２～３つ持っている、超破壊力を秘めた必殺技。レベルと同じ分のスーパーコンボゲージを消費することによって出すことができる。これらの技は非常に高性能で、他の必殺技にない特長を持っている。その最たるものが、出た瞬間無敵のものが多いということと、出した瞬間相手が行動不能になり、しかも動き始めるのはこちらが若干早いという２点。これにより、相手の攻撃をスカしつつヒットさせたり、中間距離で相手の牽制に合わせて出し、ヒットさせたりといった使い方が可能となっているのだ。

NASH ナッシュ

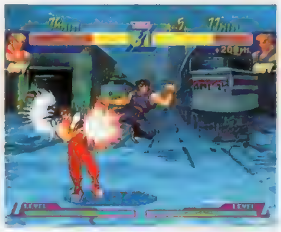
コマンド技	
スピニングバックナックル	→+強パンチ
ジャンピングソバット	←か→+中キック
ステップキック	←か→+強キック
必殺技	
ソニックブーム	←溜め→+パンチ
サマーソルトシェル	↓溜め↑+キック
スーパーコンボ	
ソニックブレイク	←溜め→←→+パンチ連打
サマーソルトジャスティス	↙溜め↘↙↗+キック
クロスファイアブリッツ	←溜め→←→+キック



◀溜め技ながら、ソニックブームとサマーソルトシェルの性能は非常によく、頼りになる。連続技にうまく組み入れて使っていこう。

GUY 凱

コマンド技	
肘落とし	↙か↓か↘+強パンチ
首砕き	→+中パンチ
鎌鼬	↘+強パンチ
必殺技	
武神旋風脚	↓↙←+キック
武神イズナ落とし	↓↘→+パンチ+敵近くでパンチ
疾駆け	↓↘→+キック+キック
スーパーコンボ	
武神剛雷脚	↓↘→↓↘+キック
武神八双拳	↓↘→↓↘+パンチ連打

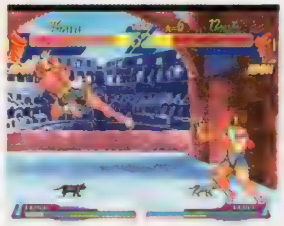


◀ガイの攻撃は機動力を活かした物が多い。奇襲にも向くが、反応され、対応されてしまうとこちらの被害も大きい。過信は禁物だぞ。

ADON アドン

コマンド技	
ジャッティングキック	↓+中キック
必殺技	
ジャガーキック	←↓↙+キック
ジャガートゥース	→↘↓↙←+キック
ライジングジャガー	↓↘→↗+キック
スーパーコンボ	
ジャガーリボルバー	↓↙←↓↙+キック
ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+パンチ

技の数自体は少ないが、かなり特殊なコマンドが多いアドン。他のキャラとは、一線を画したところにある。



◀必殺技がいまいち使いづらいためか、どちらかというと弱い印象を受けるアドン。しかし、戦い方によってはいくらでも強くなれる。

BIRDIE バーディー

コマンド技	
ボディプレス	空中で↓+強パンチ
必殺技	
ブルヘッド	←溜め→+パンチ
ブルホーン	パンチかキックを2つ以上押して離す
マーダラーチェーン	方向キー1回転+パンチ
スーパーコンボ	
ザ・バーディー	←溜め→←→+パンチ
ブルリベンジャー(近)	↓↘→↓↘+パンチ
ブルリベンジャー(遠)	↓↘→↓↘+キック

コマンド自体は非常に個性的。必殺技をからめて戦うのはちょっと難しいかも？

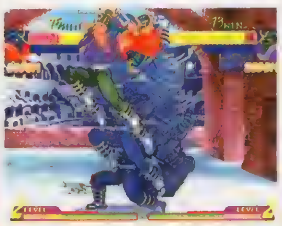


◀バーディーはその巨体から、相手の攻撃を受けやすい。ブルホーンの無敵時間を利用して相手のラッシュを逆手に取り確実にダメージを与えよう。

SODOM ソドム

コマンド技	
後転移動起きあがり	転倒前に→↘↓+パンチ
必殺技	
ジゴクスクレイプ	→↓↘+パンチ
ブツメツバスター	方向キー1回転+パンチ
ダイキョウバーニング	方向キー1回転+キック
テングウォーキング	転倒前に←↙↓+キック
スーパーコンボ	
メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘+パンチ
テンチュウサツ	方向キー2回転+パンチ

かなり難しめ。ソドムのスーパーコンボが使えればコマンドには自信を持っていい。

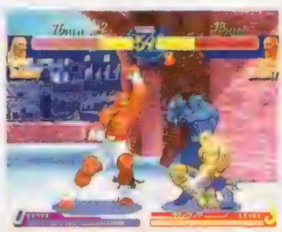


◀ソドムは、投げ系の必殺技を2つ持っている。状況に応じて使い分ければ非常に強力だ。飛び道具を抜けるスライディングの存在もお忘れなく。

SAGAT サガット

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+パンチ
グランドタイガーショット	↓↘→+キック
タイガーブロウ	→↓↘+パンチ
タイガークラッシュ	→↓↘+キック
スーパーコンボ	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+パンチ
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+キック
タイガーレイド	↓↙←↓↙+キック

唯一、コマンド技を持たないサガット。必殺技のコマンド自体はおおむね基本的だ。リュウ・ケン同様使いやすいぞ。



◀連続技につなげやすい必殺技を多数持つサガット。少々重い印象を受けるが、こまめに動いて相手にプレッシャーをかけつつ戦おう。

ZEROコラム　おまけ知識編・アーケードの『ストZERO』にはこんなフィーチャーがあったけど…

アーケード版「ストＺＥＲＯ」には、実にさまざまな隠し要素があった。シリーズでおなじみの隠れキャラ、豪鬼の存在や、新たな隠れキャラ、ダンの存在、そしてアニメ映画を彷彿とさせるリュウ&ケン対ベガの戦いを再現したドラマチックバトル等々……。残念ながら、ＰＳ版では今のところ、そのようなフィーチャーが再現されているかどうかは不明なままだ。もちろん、詳細がハッキリし次第、本誌でも続報をお届けする予定。「ストＺＥＲＯ」ファンは、今後もぜひ、本誌には注目してもらいたい!!

超かわいい女の子がいっぱい登場する
超ドハデでプレイしていておもしろい格闘ACT

あすか120%スペシャル ～BURNING Fest.～

ACT

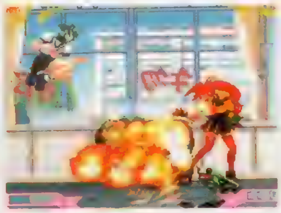
PS, I ♥ YOU!

他機種でも発売されていたが、キャラクターのサイズや動きがイマイチでファンなんだけど買わなかったオイラ。しかし、このPS版はと〜んでもなくパワーアップしていて、仕事でやっても買いたくなっちゃうほど。キャラクターのグラフィックがキレイになり、アクションパターンも数段滑らかになっているんだ。もともとシステムはイイものだっただけに、それに見た目と操作性が良くなってるんだから超オススメ!! （さとち〜）

PS版の画面レイアウトが決定! こりゃ〜スゴイ!!



キャラクターやステージのグラフィックがPS版用に描き直され、画面レイアウトもガラッと変更されている。画面上部には、キャラクターの体力ゲージと残りタイム、女の子文字のようなコロコロした書体で書かれた名前があり、かわいい星のアクセサリーは勝利マークを表している。さらに、画面下にあるリボンマークのゲージの数字がマックス(100%)になると超必殺技を出すことができるのだ。しかもマックス状態で、必殺技をヒットさせたりくらったときには、ゲージが120%となって一定時間超必殺技を連発できるようになるのだ。



▲PS版では、必殺技を出したときに技名をボイスでしゃべるぞ。

また、PS版にはアナウンス部の古館伊知子ちゃんのボイスによる実況が入る予定。これが実現されれば、世界初の実況格闘ACTの登場になるワケだ。



古館伊知子

『あすか120%』の楽しさをピックアップ!

①技の相殺

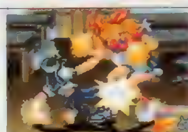
技と技（飛び道具と通常技でも）がぶつかり合うと、お互いの技の攻撃判定が消されて相殺するという、このゲーム独自のシステムが採用されている。



◀技が相殺すると、ぶつかった部分がピカッと光る。

②迫力の連続技

投げ技以外なら、どんな攻撃でもキャンセルをかけることができ、ドハデな連続技が可能なのだ。体力の減りが少ないので、ガンガン決められる。



▲しゃがみキックがヒット！ここから……。



▼必殺技へつなげる。バリバリ決まっていいぞ。

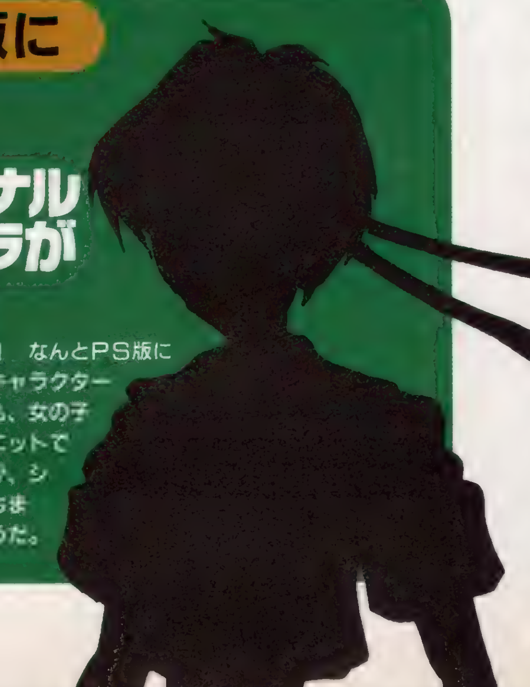
③ジャンプ中の攻防

ジャンプ中に弱攻撃なら何発でも出すことができたり、空中ガードもできるからジャンプ中の攻防がとっても激しくて楽しいのだ。もちろん、空中でも技の相殺があるぞ。



◀空中ガードをするか、技を出すかの駆け引きが楽しい。

PS版に オリジナル新キャラが登場!?



ビッグニュース!! なんとPS版には、オリジナル新キャラクターが登場する。しかも、女の子なのだ。まだシルエットでしか確認できないが、ショートカットにはちまきを絞めているようだ。

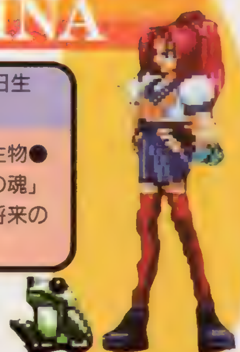
ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'96年3月15日予定		2P対戦可



CHARACTER'S FILE②

生物部代表 豊田可莉奈

TOYOTA KARINA



●PROFILE　1年B組　出席番号22番　5月9日生
牡牛座　B型　身長151cm　体重45kg　BWH79/53/81

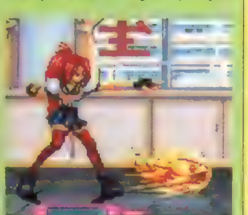
●好きな物：カエル●嫌いな物：ヘビ●好きな教科：生物●嫌いな教科：化学●好きな言葉：「一寸の虫にも五分の魂」●彼氏いない歴：16年●チャームポイント：後れ毛●将来の夢：生物学者になること

主人公の飛鳥とは幼なじみであり、ライバルでもある豊田可莉奈。生物部に所属している彼女は、お供のカエルをオプションとしてともに戦うんだ。カエルの名前はケロピョン。可莉奈のひと声で敵に突進したり、ジャンプして攻撃するなど心強いパートナーなんだ。可莉奈を使うなら、ケロピョンをうまく使いこなせるかがポイント！　超必殺技のケロケロメガヒートを決めろ!!

そのほかには、方向キーを前に入れての強攻撃が強く、これにキャンセルをかけての突撃三連脚へつなげるのが強力な連続技になるぞ。

使用必殺技リスト

ケロケロアタック



▶地上をケロピョンが走って突撃する。

ケロケロヒートプレス



◀ケロピョンがお腹を膨らませジャンプで攻撃。

突撃三連脚



▶ヒザから突っ込み、上空へ蹴り上げる技だ。

ケロケロメガヒート



◀ケロピョンが敵を押しつぶす可莉奈の超必殺技。

ケロピョンセットアップ



▶地面にケロピョンを固定させるのだ。

◀可莉奈が敵の攻撃をガードすると攻撃する。



◀ダッシュ攻撃は、敵に突進しながら連続でキックを繰り出すぞ。



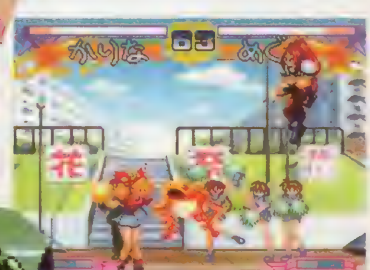
▶リーチの長いしゃがみキック。ここからキャンセルで連続技へ。

▼前入れ強攻撃は、2段攻撃になっていてお得なのだ。



▲ケロピョンセットアップをうまく利用すれば、背後からケロピョンを走らして攻撃することも可能なのだ。





◀▲愛らしい瞳のケロピョン。ケロケロアタックとヒートプレスは空中でも可。



CHARACTER'S FILE③

応援部代表

鈴木めぐみ

SUZUKI MEGUMI

●PROFILE 2年B組　出席番号11番　10月27日生
さそり座　B型　身長148cm　体重43kg　BWH79/51/80

●好きな物：飯田橋のパンプキンケーキ●嫌いな物：虫●好きな教科：歴史（の先生）●嫌いな教科：英語●好きな言葉：「果報は寝て待て」●彼氏いない歴：彼氏あり●チャームポイント：口元（八重歯）●将来の夢：アイドル





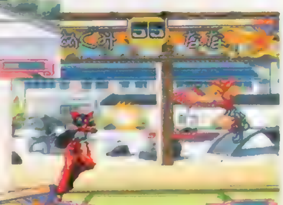
▲敵の頭上に来たときに攻撃ボタンを押すと、パンチで攻撃ができるのだ。タイミングをつかもう。

自分の学校のみならず、男子校からの要請を受けて応援に駆けつけるほどの人気者。ベビーフェイスからは想像もつかないナイスバディで校外の男子生徒にモテモテなんだ。

彼女は応援部ということで、両手に持ったボンボンやキックで攻撃する。強い技は強ボタンによるダッシュ攻撃。身体をかがめて敵のふところへ跳び込み、連続パンチで攻撃するんだ。ここから必殺技の〝めぐみ・けりけりパンチ〟へつなげたり、通常技のコンビネーションに持っていくことも可能だぞ。



▲ジャンプ中に方向キーの下を入力しながら攻撃ボタンを押すと、通常と異なった技が出るよ。


◀ボタンの強弱によって、効果が異なる必殺技がある。

▼キャンセルから乱舞系の必殺技につなげると、おもしろいように攻撃が入り、とっても気持ちがいいんだ。



▲これが、強力なダッシュ強攻撃。足元に入るため、反応しにくいのだ。



使用必殺技リスト

ボンボンアタック


▶前方に応援で使うボンボンを飛ばす必殺技。

新必殺技①（仮）


◀PS版に追加された対空の必殺技だ。

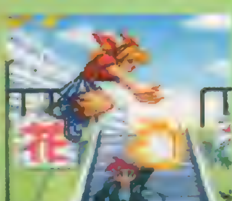
めぐみ・けりけりパンチ


▶ダッシュから連続キックを繰り出す。

新必殺技②（仮）


◀身体をまるめて回転しながら飛んでいく。

フライング・ボンボンアタック


▶ジャンプから空中でボンボンを飛ばせる。

めぐみ・けりけりダンス


◀めぐみの超必殺技は、乱舞系の連続技だ。



CHARACTER'S FILE ④

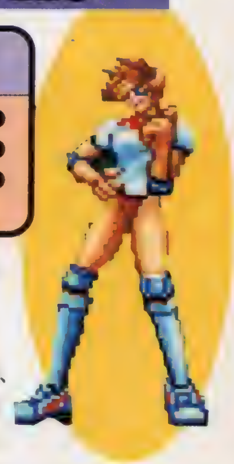
バレー部代表

山崎 竜子

YAMAZAKI RYUKO

●PROFILE　2年B組　出席番号31番　8月9日生
しし座　B型　身長168cm　体重48kg　BWH79/55/83

●好きな物：和食●嫌いな物：ウソ●好きな教科：昼休み●嫌いな教科：全部●好きな言葉：「死して屍拾う者なし」●彼氏いない歴：ノーコメント●チャームポイント：頑丈さ●将来の夢：実業団入りしてワールドカップ制覇



ボーイッシュなところがとっても魅力の山崎竜子。体育会系バリバリって感じで、彼女の全身のバネを活かした強烈なサーブでバレー部をインターハイ優勝へ導いたというつわものだ。

竜子は移動スピードがかなり遅く、ダッシュやジャンプ攻撃、突進系の必殺技を駆使して弱点をカバーしよう。必殺技の稲妻サーブは、ジャンプしてからボールを鋭角的に下方向へ打ち込む技で、離れた間合いでのメインになる攻撃。また、近距離での強攻撃は敵を空中へ浮かせることができる。これはゲームの特徴で、ダメージを受けて吹っ飛んだ敵にやられ判定が残るようになっており、浮かした敵に追い討ち攻撃ができるのだ。

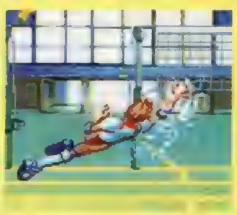
使用必殺技リスト

稲妻サーブ



▶垂直ジャンプから、強烈なサーブをたたき込む。

回転レシーブ②(仮)



◀斜め上方へ飛んでいくので、対空技に使える。

回転レシーブ①(仮)



▶身体を回転させ、直線的に敵へ突っ込む必殺技。

空中回転レシーブ②(仮)



◀空中から斜め下へ鋭角的に突進する必殺技。

空中回転レシーブ①(仮)



▶ジャンプ中にも出すことができ高さの調整も可。

ハイパータックル



◀竜子の超必殺技は、ダッシュからの体当り！



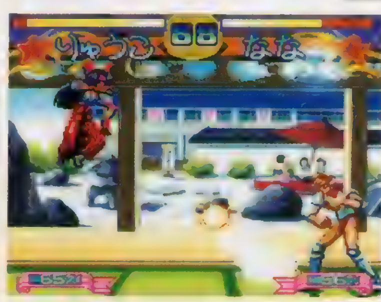
▲動きの遅さは、ダッシュ攻撃で補うのだ。ここから連続技へつなげっ!!



▲これが、立ち強攻撃。これで敵を浮かしたら、前入れ強攻撃で殴りつけるのだ。



◀たたきつけ攻撃で、敵をダウンさせる。



▶弱の稲妻サーブは、バウンドしたボールにも当たるぞ。



▶バレー部といえば、やっぱりブルマー。竜子のハイレグカットがイカしますです。

魅力的な女の子キャラクターが激しくぶつかり合う
お楽しみ要素いっぱいの本格格闘ACT

アドヴァンスト ヴァリアブル・ジオ

ACT

PS I ♥ YOU!

パソコン版からファンだったオイラから見ても、PS版『V.G.』のデキはイイ。キャラクターのアクションパターンをすべて描き直している上に、中割りのパターンも格段に増えて実に滑らかにアニメーションしているのだ。新しい必殺技が加わっていたり、スピードも5段階から選択できるところもうれしい。相変わらず必殺技の応酬になってしまうが、これはこれで気持ちいいからオイラは許しちゃいます。（さとち～）



発売直前の総チェック!!『V.G.』の見どころをドカ～ンと紹介だ

キャラクターのボイスに野上ゆかなをはじめ、横山智佐、椎名へきるほか、総勢14名もの声優陣を起用している『V.G.』。格闘ゲームで、ここまで豪華なキャストを揃えているのには驚きだ。今回は、いよいよ発売日が近づいてきたということで、このゲームの魅力をピックアップして大紹介!!　グラフィック＆スピード＋ゲーム内容がパワーアップしたPS版『V.G.』は、ファンの期待を大幅に上回る完成度なので楽しみに待っててネ!!

充実したモード&システム

このゲームには、下に紹介している3つのモードがある。対戦プレイが楽しめるノーマル、VSモード、ビジュアルを楽しみながらCOM戦を勝ち抜いていくストーリーモードという、やりごたえ十分の内容だ。

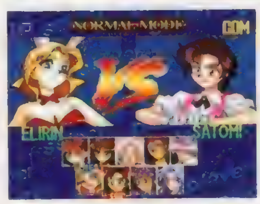
また、コンフィグ画面ではボタンの設定やCOM戦のレベルを選択できるぞ。



▶これがオプションのボタン設定画面。好みの配置にしよう。

ノーマルモード

ノーマルモードは、COM戦を楽しむモード。選択できるキャラクターは9人で、対戦相手のCOMは毎回ランダムで選択される。キャラクターごとにエンディングが用意されているのだ。



◀COMを強くすると、スゴイ攻撃をしてくるぞ。

VSモード

友だちと対戦するときにオススメのVSモード。勝負がつくとキャラ選択画面に戻るので、便利なんだ。また、ステージ選択や攻撃力のハンディキャップをつけることも可能だぞ。



◀対戦後には、キャラごとの会話が聞ける。

ストーリーモード

ヒロインの優香で、COMを相手に勝ち抜いていくストーリーモード。途中にビジュアルシーンが用意されていて、お楽しみもいっぱい！　詳しくはP103を読んでね。



◀きれいなビジュアルが楽しめるよ。

ジャンル	格闘ACT	価格	¥6,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	'96年2月23日予定		

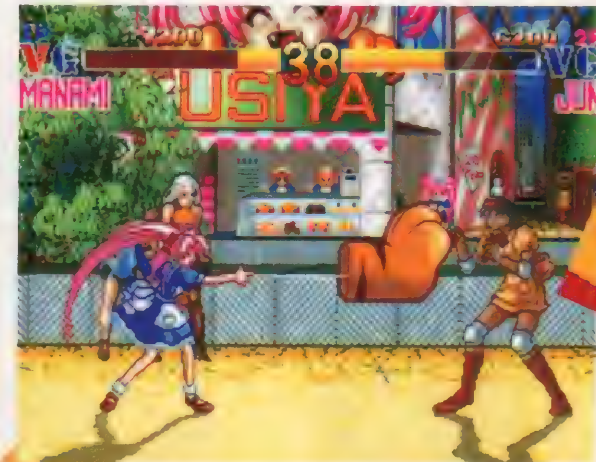
超必殺技と追加技を紹介

ＰＳ版『Ｖ.Ｇ.』には、ＳＦＣで追加された超必殺技システムが採用されている。超必殺技は残り体力が一定に達し、体力ゲージが点滅した時に特定のコマンドを入力すると出すことができる。通常の必殺技よりも敵に与えるダメージが大きく、これさえ決まれば一発逆転も可能だぞ。各キャラクターごとに個性的なアクションをするので、技を試すだけでも楽しくなっちゃうのだ。最新バージョンのサンプル版では、新しい技がいくつか追加されている。たとえば、えりりんには、エルボー2発からキックをたたき込み敵を画面端まで吹っ飛ばす攻撃が追加されている。マスターバージョンでどこまで新技が追加されるのか楽しみなところ。続報で随時紹介していくぞ。



グリフォンネイル

▲レイミ・謝華の超必殺技は〝ローズ・スティンガー〟で突進し、敵を捕まえたら画面外まで上昇してから頭から敵を地面にたたきつける豪快な技だ。





◀▲巨大なグローブを飛ばす、超必殺技。こんなのを喰らったらひとたまりもないって感じ。しかし、かわいい〜♥

ごっついねころけっとぱんち

梁瀬かおりの超必殺技



◀▲〝燕絢斧〟で突進し、乱舞からジャンプして〝螺旋蹴り〟へつなげる、梁瀬かおりの超必殺技。攻撃している時間が長く、いろいろなパターンが見れていいぞ。

鬼龍韋駄天撃

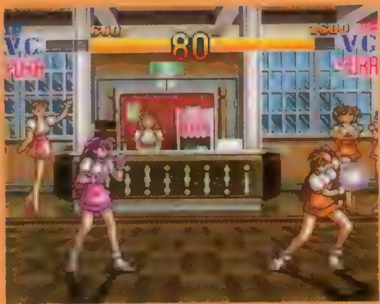


◀これは、優香の超必殺技の分解写真。飛び道具から連続で必殺技を決める。

リニューアルされたステージ

ＰＳ版『Ｖ．Ｇ．』のステージは、すべて描き直されてキレイになっている。今回はすでに完成している７ステージを紹介するぞ。どのステージも他機種のものからガラリと変化しているから、ファンならひと目でちがいがわかるはず。色数や装飾品が増え、とても同じ場所だとは思えないほどキレイにリニューアルされているよね。

今回紹介できなかったえりりんと増田千穂のステージは、まだ修正中と言うことなので次号には紹介できるかも。お楽しみに！



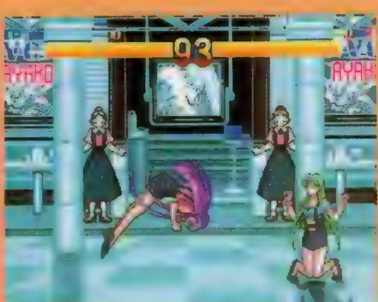
▲優香のステージは〝Ｈａｎｎａ Ｍｉｌｌｅｒ'ｓ〟。バックのウェイトレスさんがかわいいの。



▲真奈美の顔の大きな看板がある〝不士家〟ステージ。後ろの女の人のスカートが気になる。



▲久保田のステージは、プロレスのリングになっている〝すからーく〟。



▲ライトがギラギラと光りまくる、綾子の〝ＳＯＴＯ〟ステージ。画面では踊る綾子の姿が！

▼ステージのバックに、かわいらしいサルがいるさとみの〝びっくりモンキー〟。



▼たくさんのウェイトレスさんが応援してくれる、かおりの〝ＭＯＨＩＫＡＮ〟ステージ。



▼豪華な謝華邸の前が、レイミのステージ。立派な彫刻が置いてある。さすが財閥!!



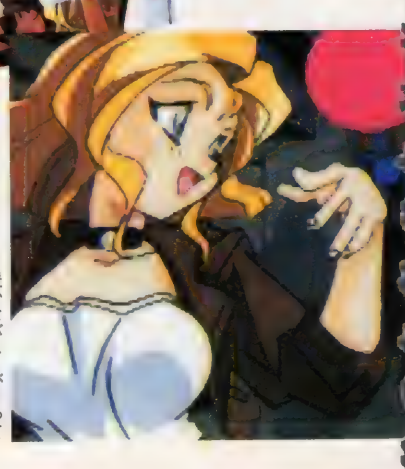

▶セーラー服姿の八島聡美。優香の良き親友でありライバルでもあるのだ。

ビジュ


▶チンピラをアッという間にやっつけてしまった、ディスコクィーンの結城綾子。


▲超かわいいリアクションの楠真奈美。河内弁でしゃべるところが、またかわいいんだな、これが。


▲ビジュアルの会話シーンでは、お互いの顔グラフィックが表示され、表情が変化するぞ。

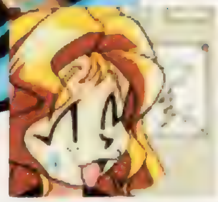

▶豊かなバストがとってもステキなえりりん。バニー姿もいいが、私服もなかなかイケますな。



◀ダンベルをグイッと曲げてしまうほどの怪力！



▶増田千穂と優香の拳が交錯する！ お笑いビジュアルだけでなく、こんな緊迫したかっこいいシーンもたくさんあるぞ。う〜ん、いい〜。



◀えりりんのかわいい表情のカットだ。



▶おや、おや？ このビジュアルは一体なんだ!? どう見てもロボットなんだけど……。もしかしてメカが登場!?（ウソウソ）



▶食いしん坊な優香は、たこ焼きで幸せ❤

アル満載!!



▼真奈美ちゃんのサービスショット❤チラッと見えるおへそがナイス。

V.G.大会優勝を目指しライバルを倒せ!

ストーリーモードは、ヒロインの優香を使用し、〝V.G.〟大会で優勝を目指してライバルたちと戦うんだ。ストーリーモードのシナリオを担当しているのが、「機動戦士ガンダム」や「超時空要塞マクロス」などの大作を手がけた松崎健一氏。さすがプロフェッショナルを起用しているだけあって、ラストの盛り上がりはスゴイのだ。途中に挿入されるキレイで豊富なビジュアルと合わせて、ストーリーも楽しんでほしい。PS版のビジュアルは、ちゃんとアニメーション（一部）するからうれしいよ。

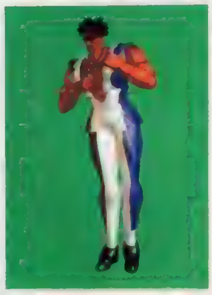


PS 対戦格闘大全

SLAM DRAGON
スラムドラゴン

注目の第3世代格闘ACT 最新画面写真公開ッ!!

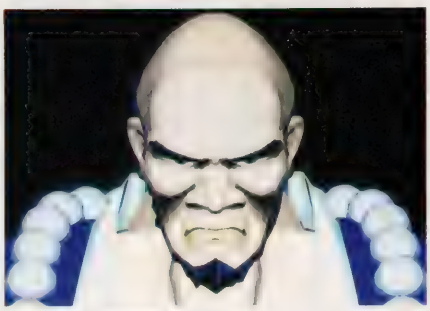
ジャレコが放つ対戦格闘ACT『スラムドラゴン』。その最新画面写真が公開されたぞ！ 先月号でも紹介したとおり、この『スラムドラゴン』は単純な3D「ポリゴン」格闘ACTではなく、3Dポリゴンで描かれたキャラクターを取り込んで、平面でアニメーションさせるという新手法を採用しているのだ。これまでにはない斬新な感覚のビジュアルが期待できそうだぞ。



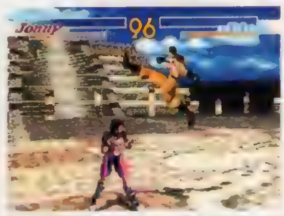
▶まずはこのように、3Dポリゴンで精密なキャラクターを作り上げる。



▲▼そうしてできあがったキャラクターたちが、実際のゲーム中ではこれらの写真のような動きを見せてくれるのだ。画面写真では確かにこれまでの3Dポリゴン格闘ACTの感覚に近いかもしれないが、動いているところを見ると、確かにアニメーション（いわゆる2D格闘ACT）のように見える。なんとも不思議な感覚なのだ。



▲開発中の画面写真にはまだ入っていないが、各キャラ毎にここまで細かなグラフィックが完成しているのだ。





スラムドラゴン

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

電撃速報!!

SNK参入!! 格闘ACTさらに充実!!



突然飛び込んできた衝撃のニュース！ あのSNKが、PSに参入することが決定したのだっ!! 発表されたタイトルは『キング・オブ・ファイターズ'95』『サムライスピリッツ 斬九郎無双剣』『REALBOUT餓狼伝説』の3本。いずれも超人気シリーズの最新作ばかりだ。先日セガ・サターンへのSNKタイトルの供給が発表されて、悔しい思いをしていた格闘ゲーマーも、これで安心だね。



◀これら格闘ACTの人気シリーズだけでなく、「ラギ」などの名作ACTやSTGの移植も期待したいところ。




PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
トータル129600度のめまい。
ディセント
あなたはゆらゆらと迷路に浮かんでいる。
冥王星。人工知能を持った反乱ロボットに占拠された鉱物採掘基地。
襲いかかる敵をかわし、撃破し、ハイスピードで進みながら気づく。
船酔い、めまい、ぐらつき。まったく新しい奇妙な感覚。
ディセントは本物の3Dを、あなたの身体に問う。
360度の超リアルな空間。
その中でプレイヤー自身も360度、前後左右上下に移動する。
トータル129600度。3次元と3次元の気が遠くなるようなかけ算。
全米インターネット人気ランキング8ヶ月第1位の超大物ゲームが、
プレイステーションで遂に日本上陸。
途方にくれるほどの自由度を、あなたはいま知ることになる。
Illustration by Teruhisa Tajima
360° ENVIRONMENT 3D SHOOTING GAME
ディセント
DESCENT
360° 3Dシューティングゲーム
●対戦ケーブル対応
1996年1月26日発売予定／予価6,400円(税別)
お問い合わせ先　ソフトバンク株式会社　出版事業部 マルチメディア局／〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL:03-5642-8146
SOFT BANK
Interplay
©1996 Copyright Parallax Software Corporation. Interplay is the exclusive distributor of Descent. All rights reserved.



PlayStation
君だけのオリジナルロボットで、ランキングトップを目指せ！
ROBO PIT
プレイステーション用ゲームソフト
対戦アクションゲーム ロボ・ピット
1996年1月 発売予定 定価 5,800円(税別)
戦うことで、強くなる。僕らは、戦うために生まれた。
●ボディ、腕、足、表情の各パーツを組み合わせてカラーリング。自分だけのオリジナルロボットを作ります。
●作ったロボットはメモリーカードにセーブして、2人対戦プレイで友達の作ったロボットと対戦させることができます。
●戦闘モードは、1プレイヤーモード、とVSモードを用意。
●戦いのステージは5種類を用意。それぞれに昼、夕方、夜のバージョンがあります。ステージには投げて使えるオブジェクトがあり、物を持てる腕を装備していれば、戦略性も増します。
●VSモードには、2人対戦プレイと対コンピュータ戦のほかにコンピュータ対コンピュータのウォッチモードが選べますので、強いロボットを作ることに専念してロボット育成シミュレーション感覚で楽しむこともできます。
●ランキングはポイント制。勝てばポイントと同時に相手の腕が手に入るので、戦闘中以外ならいつでも付け替えることができます。負ければポイントを取られてしまうことに。
●同じ腕を使い続ければ、腕の「熟練度」が増し、攻撃力がアップ！
●ランキングは1～100位。生まれたてのロボットランキング101位からの出発です。
●戦闘時の視点は3種類用意。常時切り替えが可能です。
●他のロボットへの挑戦は上位20位以内で可能。
●ロボットは10体まで登録可能。必要なくなったらスクラップするのも自由です。
ALTRON
株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41TKB御殿山ビル4F
© 1995 ALTRON CORPORATION
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
いくぜ、腹筋二〇〇億回！
銀河最強キャンペーン実施中！
超兄貴
究極無敵銀河最強男
12月29日発売
定価5,800円（税別）
MASAYA
日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは　月曜～金曜日10：30～18：30)
〒160 東京都新宿区西新宿8 14-24西新宿KFビル4F TEL.03-3365-9033(代表)
©NCS
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



PlayStation
立ちあがれ
そして銃をとれ。
PS初のドラマチックGUNシューティング、
[ホーンドアウル]遂に登場。
HORNED OWL
●近未来テロ警察として、凶悪テロ集団と戦う、痛快ガンシューティングゲーム。
●PS独自のドラマ性で、臨場感を演出する「ドラマシンクロシステム」を搭載。
●士郎正宗デザインのキャラクターが、アニメとフルポリゴンでPS初登場。
●もちろんマウスやコントローラでもプレイ可能。2人同時プレイも楽しめます。
12月29日発売予定 標準価格 ¥5,800
ハイパーブラスター同梱 限定セット 標準価格 ¥7,800 (税別)
HYPER BLASTER
新型コントローラ
「ハイパーブラスター」が、
銃撃戦の感覚をリアルに再現。
コナミ(株) 標準価格 ¥2,980(税別)
はコナミ(株)の商標です。 ※このイラストは、実際の商品とは異なる場合があります。
© 1995 Sony Computer Entertainment Inc. © MOVIC Inc.
注意：ハイパーブラスターを使用する場合、液晶テレビ、液晶プロジェクタ、倍速走査テレビではご使用になれません。又、ハイビジョンテレビ、ワイドテレビ、(一部の旧型テレビ)では動作しない場合があります。
マーク、"PlayStation" および "HORNED OWL" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品のお問い合わせ先：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント <インフォメーションセンター> TEL 03-3475-7444
SONY
Sony Computer Entertainment Inc.

電撃 Soft Station

PART:1

プレイステーションは攻略の泉！押せばゲームの泉湧く！　悩んでる貴方にキャッチイィ〜ン。燃え！

★ときめきメモリアル
★リッジレーサーR
★ウィザーズハーモニー
★土器王紀
★キリーク・ザ・ブラッド2
★フローティングランナー
★クラシックロード
★テーマパーク



外は寒くても大丈夫なのさ!
だって僕らのハートはと・き・め・き LOVE♥

ときめきメモリアル
~forever with you~

SLG

PS, I ♥ YOU!

PS版発売から早2カ月。お手軽にプレイできるシステムと女のコの魅力によって、ますますディープにときめいてる人も多そう。そんな諸君の力を借りて、電撃ではキャラとイベントの人気投票を行うことにしたぞ！　興味を持った人は、応募方法をチェックしてね。この他にも、クラブで修得する奥義を完全紹介。知って得する小技もまぜて、今月も「ときめき」づくし！

（バオウ中里）



キミの想いをハガキにたくせ!

プレゼント付き

ときめきキャラコンついに始動!

いよいよキミたちの愛の深さが問われる一大イベント、キャラコンがやってきた！　ときめきを、いやあのコを愛してしまったキミは、なんとしてでも参加しなければならない。「残念ながら俺様は忙しいのだ」などとは死んでも言わせぬ!!



好感度No.1のキャラ&イベントはどれ!?

ジャンル	SLG	価格	¥6,800(限定版¥9,800)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)、マウス
発売日	発売中		

2つの部門にエントリーせよ!

キャラ部門 とびきりの女のコは？

キャラ部門の投票対象は、もちろんゲーム中に登場する女のコ（&一部の男）だ。「主人公の後ろの席の娘」とか「演劇部の部長」とか言われても困っちゃうので、下の表にある14人のキャラから1人を選んで投票してもらうことにしたぞ。ちなみに半年前、兄弟誌の電撃ＰＣエンジンでキャラコンを開催したときは、虹野沙希ちゃんが1位に輝いている。だけど今回は、ＰＳ版新イベントで今までよりグッと株を上げた女のコもいるから、順位の予想はまったく付けられない状態なのだ。投票者の熱意(＝ハガキ枚数(笑))によっては、意外なキャラが上位にくるかも!?

この中から選ぼう

- A藤崎詩織
- B如月未緒
- C紐緒結奈
- D片桐彩子
- E虹野沙希
- F古式ゆかり
- G清川望
- H鏡魅羅
- I朝日奈夕子
- J美樹原愛
- K早乙女優美
- L早乙女好雄
- M伊集院レイ
- N外井雪乃丞



▲はたしてヒロインの詩織ちゃんは、プレイヤー人気でもトップに立つか？

イベント部門 心に残ったあのシーン

感動するもの、ドキッとするもの、心温まるものなど、さまざまな魅力を持つイベントの中で、一番多くのプレイヤーを引きつけたものはどれか!? というわけでこの部門は、下のイベントリストを参考にして、①～66の番号の中からキミのベスト３を投票しよう。1位…5点、2位…3点、3位…1点のポイントで集計するので、順位も書くのも忘れずに。なお、キャラ部門に投票した女のコのイベントにこだわらず、自由に決めちゃってかまわないぞ。もちろんイチオシの女のコのイベントにこだわってくれてもイイのですよ。基本ですな(笑)。

魂の叫びを聞かせてくれ!

女のコ1名と1～3位のイベントを決めたのなら、ハガキにそれらの番号を書いて編集部まで送ってほしい。女のコやイベントに対して、キミの熱い思いやこだわりがあるなら、それをコメントやイラストにして思う存分ブチまけてくれ！　締め切りは1月31日(消印有効)で、投票結果は４月号にて発表するぞ。なお、各部門の1位に投票した人から抽選で各５名と、特に熱いハガキを送ってくれた３名に、投票したキャラを担当する声優さんのサイン入り画面写真をプレゼントだ！

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京ＹＷＣＡ会館
電撃PlayStation編集部
ときめきキャラコン係(キャラ部門)
ときめきイベコン係(イベント部門)

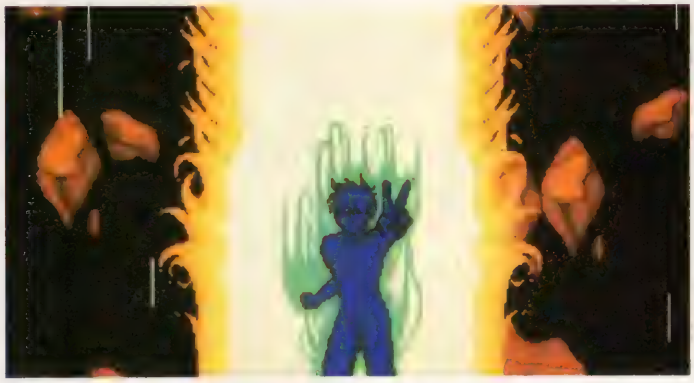
このゲームを愛する皆さんはもちろん応募してくださるわね？
(ハイ、鏡さん!!)



イベントエントリー表

キャラ	No.	イベント	キャラ	No.	イベント
詩織	1	芝生の上で思い出話	古式	34	リフトに乗れない
詩織	2	ウォータースライダー	古式	35	保健室ではち合わせ
詩織	3	背比べの跡	古式	36	お風呂上がりの浴衣姿
詩織	4	観覧車が止まる	清川	37	彫刻を破壊
詩織	5	相合い傘で下校	清川	38	無人島で雷
詩織	6	ホワイトクリスマス	清川	39	植物にくわしい
詩織	7	一緒に誕生パーティ	清川	40	ボーリング玉を大暴投
如月	8	ビビールで気絶	清川	41	重い荷物運びイベント
如月	9	ビーチパラソルの下でお話	清川	42	花の芽を見守る
如月	10	読書に熱中	鏡	43	ブティックで試着
如月	11	ラブロマンスに感動	鏡	44	サンオイルを塗る
如月	12	荷物運びイベント	鏡	45	実はお化けが怖い
如月	13	二人三脚でペア	鏡	46	ゲレンデで正面衝突
紐緒	14	動物園でコアラの襲撃	鏡	47	ファンクラブと一緒
紐緒	15	ボーリングのインチキ	鏡	48	コートの下で腕を組む
紐緒	16	メダルゲームで不正	朝日奈	49	UFOキャッチャーの達人
紐緒	17	ジャンク屋で買い物	朝日奈	50	ナイトパレード
紐緒	18	屋上でためいき	朝日奈	51	prfに熱中
紐緒	19	宇宙人の襲撃	朝日奈	52	スケートで転ぶ
片桐	20	カラオケに熱中	朝日奈	53	遅刻常習犯
片桐	21	実は水が怖い	朝日奈	54	カンニングペーパー作り
片桐	22	ガーギー展	美樹原	55	ヒーローショーで拉致
片桐	23	プラネタリウムで熟睡	美樹原	56	ムクと一緒
片桐	24	外人と英会話？	美樹原	57	猿に熱中
虹野	25	公園でお弁当	美樹原	58	よろけて主人公に抱きつく
虹野	26	プールでおぼれる	美樹原	59	相合い傘で下校
虹野	27	野球観戦に熱中	美樹原	60	捨て猫を拾う
虹野	28	迷子の面倒を見る	優美	61	転んで泣く
虹野	29	中庭でお弁当	優美	62	ボートに乗る
虹野	30	病気の看病	優美	63	プロレスに熱中
古式	31	食虫植物に熱中	優美	64	リフトが止まって泣く
古式	32	イルカショーで水しぶき	優美	65	やきもちお弁当
古式	33	ベンチで編み物	優美	66	自宅前で雪合戦

番長戦 奥義書



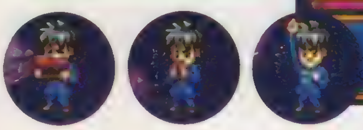
きらめき高校で3年間部活に精進せし者、夏合宿の終わりに秘められた力を解放する……。この学校に古くから伝わる言い伝えである。嘘です(笑)。

文芸部

メガトン辞書

読んだ辞書を空中に放り投げると、落ちてくる間にいつの間にか辞書が巨大化して、敵を踏みつぶしてしまうのだ。





演劇部

脱力漫才

ダジャレの3連発で敵を凍り付かせる。攻撃のあとに女のコのツッコミが入るのはお約束?ダジャレの種類は意外に多いぞ。



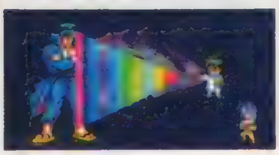




美術部

色素分解

絵筆から光線を発射し、敵1体の色を分解して(?)攻撃する。

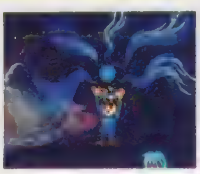


無所属

気分最高

空中から気を集めて弾にし、敵1体にぶつける。普通に攻撃したほうがイイほどに使えない。





科学部

世界征服ロボ

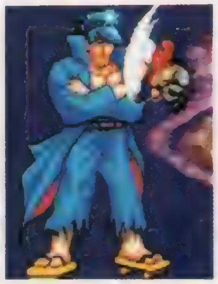
巨大ロボットを呼び出し、必殺技の数々をおみまいする。攻撃力は全奥義中最高を誇る!





大いなる力のすべ





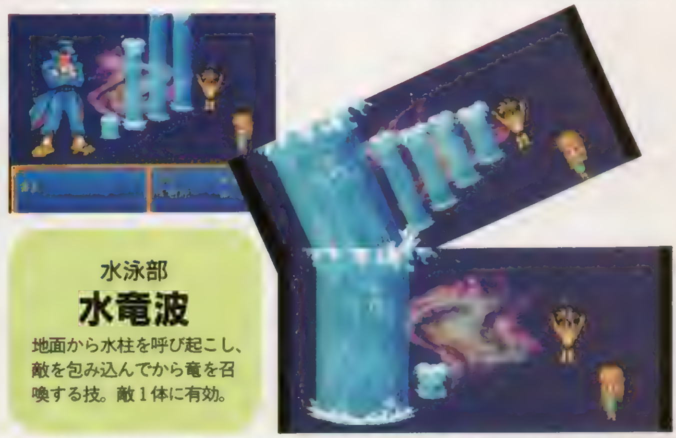
サッカー部
レッドカード乱舞
敵の周囲を回りながらキックをあびせ、トドメはオーバーヘッド！なんとなくダメージが他の技よりも小さい。



野球部
超球百烈弾
空中で回転しながら無数のボールを投げつけ、敵全体にダメージを与える攻撃だ。

吹奏楽部
ハーメルンのホラ吹き
ホラを吹いて殺人コアラの大群を召喚する。次々と敵を踏みつぶしていくさまがイカス技。





水泳部
水竜波
地面から水柱を呼び起こし、敵を包み込んでから竜を召喚する技。敵1体に有効。



テニス部
火の鳥サーブ
敵の足下に打ち込んだ炎のボールから火の鳥を召喚。燃える翼でダメージを与えるのだ！



電脳部
サイバーファング
ノートパソコンのプログラムを使ってケルベロス(？)を召喚して敵に襲いかからせる、なんともメガテンライクな技。



バスケ部
ナイアガラダンク
敵1体の頭上にジャンプし、ボールをたたきつける瞬間に破裂させる。

てが今、明らかになる!!

ときめきメモリアル

知っ得フィーチャー×4

イベントと遊び心が満載されている『ときめき』には、告白のために重要なわけじゃないけど、知ってるとちょっとうれしい話もいっぱい詰まっている。そんな知って得する情報のいくつかを、この場でサクッと紹介しちゃおう。これを見れば、いかに『ときめき』が奥の深いゲームなのか、わかってもらえるんじゃないかな？

励ましSDのすべて

夏休みなどの休暇以外に平日コマンドを実行すると、女のコが主人公を見守ってくれるときがある。これは、実行するコマンドに対応した女のコが、主人公との仲が良いと表示されるものなのだ。各コマンドと女のコの関係は以下のとおりで、複数の女のコがいる場合は、一番相性のよい女のコが登場するようになっているぞ。さらにこの状態で月～土までコマンドが成功すると、ＳＤで登場していた女のコが応援の言葉をかけてくれるというわけなのだ。

文系	藤崎詩織、如月未緒、
理系	藤崎詩織、紐緒結奈、
芸術	藤崎詩織、片桐彩子、
運動	藤崎詩織、虹野沙希、古式ゆかり、早乙女優美、
遊び	朝日奈夕子
おしゃれ	藤崎詩織、鏡魅羅
クラブ	同じ部に所属している女のコ

応援は元気の素！



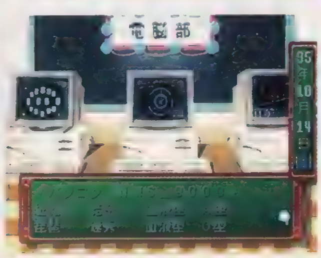
血液型で決まる女のコの相性

実は詩織と主人公の血液型によって、ゲーム開始時の相性が違ってくるのだ。とは言っても、その差は微々たるものなので、あまり神経質にならなくても大丈夫。また、文化祭１年目電脳部の「血液型占い」も、この表の相性で結果が決まる。こちらは詩織以外の女のコにも対応しているぞ（美樹原、優美は無意味だけど）。

主人公の血液型＼女のコの血液型	A	B	O	AB
A	×	△	○	△
B	○	○	△	◎
O	◎	○	×	△
AB	△	○	○	×



▲相性がイイと、詩織が一緒に下校してくれるまでが早い……気がする。



▲他の女のコだと、血液型占いをしなけりゃ、ほとんど意味無いんだけどね。

外井チェックの基準はココだ！



パーティ会場の出入りをチェックする外井はどのように人を見ているのか？これは右の表を見ての通りで、まずは容姿の高さを確認し、もし基準以下なら次に運動を見る。このチェックに合格しないと、「少々ご遠慮いただいております」になってしまうわけだ。そして、無事に通過できた次の年は１つ上の数値を基準に容姿→運動とチェックされ、通過できなかった人は前年と同じボーダーで調べられるぞ。なお１度運動チェックで通過すると、次からは運動を先に見られてしまうぞ。

	1回目	2回目	3回目
容姿	70	100	120
運動	150	175	200



▲１度でも肉体に目を付けられると、ヤツはカッコよりも筋肉を調べてくる。



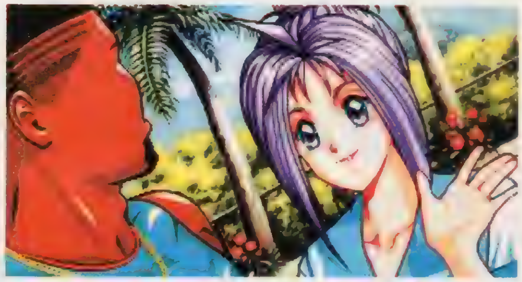
◀もし１年目に入場を断られたなら ２年目も容姿70 運動150の基準になるぞ。

同じイベントでも展開に変化あり!

「同じイベントなのに、前に見たときと展開が違う?」。そう思ったアナタ、それは気のせいではありません。じつはイベントの一部には、条件によってセリフなどが変化するものあるのだ! ここでは、1つで2回楽しめるそれらのイベントをまとめて紹介しちゃおう。

片桐さんの英会話を聞き分けろ!

外人に道を訪ねた後の展開が、主人公の文系学力によって変わってくるぞ。文系学力が低いと、彼女のトンチンカンな訳に気づかずにいる。高ければ疑問を感じて、他の人に道を聞こうとするのだ。しかしどちらの場合も、片桐さんの行くままに道を選び、運よくホテルまでたどり着くことになるぞ。



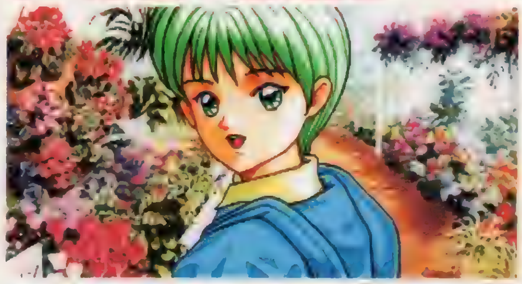
▶彼女の英会話の真実、知らないほうが幸せだったりして。



清川さんの秋冬イベントは2×2通り

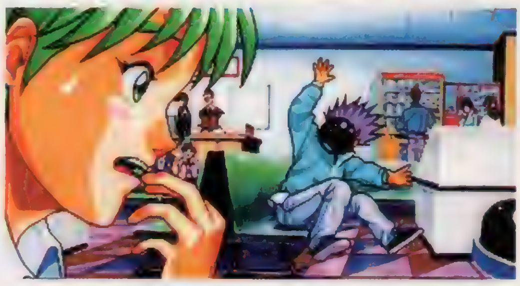
秋のイベントの場合

言葉づかいが変わったかどうかで、セリフの内容が決まる。女らしい言葉になっているのなら、シクラメンの花言葉を口にした後、彼女は照れて顔を赤らめる。男っぽい言葉のままだと、普段の清川さんと「内気」のギャップに、主人公が笑い出してしまうのだ。このイベントでは、2つのパターンでセリフがかなり違っているので、片方しか聞いてないならぜひ聴くべし!



冬のイベントの場合

ボーリング玉がすっぽ抜けて主人公の顔面にジャストミート! ここからの展開も、彼女の言葉づかいの違いで変化するのだ。意識して女言葉を使っているなら、ぶつけたことをあやまって、主人公に「最近女らしくなったな」という印象を与える。ところが男言葉のままだと、ぶつけたことを気にしないどころか、逆に笑われる始末なのだ。清川さんとは比較的仲良くなりやすいため、男言葉の状態でイベントを見るのはわりと難しいかな?



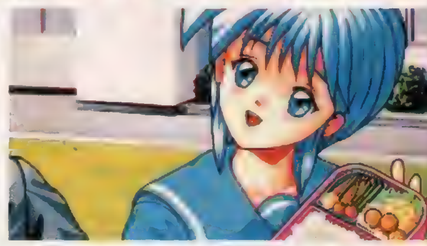
美樹原さんとの相合い傘できるか!?

放課後、傘が無くて困っている美樹原さんに、「一緒に帰ろう」と声を掛ける主人公。普通ならこの後に相合い傘イベントへと発展するけど、彼女との仲が深くない場合は一緒に帰ってくれず、傘を貸して帰ることになってしまうのだ。残念ながらイベントビジュアルは見られないのだけれど、帰った次の日に美樹原さんが傘を返しにくるイベントが見られるオマケで救われる?



虹野さんのお弁当を食べるとき

学校、デートのどちらのお弁当イベントを先にこなしたかで、2回目のセリフが変化。また、学校イベントの2回目以降は、1回目とセリフが違うのだ。



プレゼントのセリフ変化

クリスマスのプレゼント交換で、詩織の「クラシックのスコア」、如月さんの「ゲーテの詩集」、「シェークスピア全集」、紐緒さんの「ノート型スーパーコンピュータ」をもらった場合、学力によってセリフが変化するぞ。



『リッジ』といえばタイムアタック。誰よりも速く走るための超マニアック攻略START!!

リッジレーサーレボリューション
RIDGE RACER REVOLUTION

RCG

PS,I ❤ YOU!

うまく走ってるときは「俺が世界一ッ!!」てな感じで、ミスしたら「俺の走りじゃね〜!!」とか、けっこうワガママなわけです。で、徳永氏の走りを見ると、「何それ、マジ?」とか思い、ワガママな私が素直に徳永氏の技術指導を受けてしまう。今までドリフトで曲がっていたところがグリップで曲がれるようになったときには、自分でも驚くほど上達した自分に気づくのだ。そして、また「俺が世界一!!」なんて思ったりしてね。　（へっぽこ）



"リッジの達人"徳永氏のテクをここに大公開!!



前号登場していただいた徳永氏を再びお迎えし、全国トップレベルのテクを大公開するぞ。発売から1カ月が経ち、さらなるタイムの向上を目指すプレイヤーに送るビッグなT.T攻略だ!!

最速タイムを目指す基本テクニックはコレだ!!

◆ドリフトとグリップについて

前作にあった、タイム短縮に必要不可欠のテクニック〝加速するドリフト〟が、『RRR』では排除され、ドリフト中は常に減速し続けるように変更されている。前作のようにドリフトを持続させたところで、タイム短縮にはまったくの逆効果。つまり『RRR』ではドリフトでコーナリングするよりも、ドリフトせずにグリップを利かせて曲がった方がタイム短縮においては有利なのだ。できるだけコーナーはグリップ走行で曲がり、グリップでは曲がりきれないコーナーをドリフトで曲がる、というようなTPOに応じての使い分けが重要になってくるぞ。

◆カウンターの重要性

ドリフトよりもグリップの方がタイム短縮に直接関わってくるということは前述したとおり。しかし急なコーナーやヘアピンではドリフトが必要になる。そこで、ドリフトしたときに重要なポイントとなってくるのが、いかに上手くカウンター（車体がスリップしていく方向とは逆に方向キーを入力すること）をあてて短時間でドリフトを終了させられるかである。しかしカウンターを失敗すると、テールが流れてしまい、30〜40キロは失速してしまうのだ。タイム短縮のためには、安定したカウンターを当てる技術と練習が必要だぞ。

◆ネジコンが絶対有利

ネジコンがコントローラと比べて有利という理由は、コントローラでは不可能な操作がネジコンでは可能ということに尽きる。グリップ走行時に、コントローラでは曲がれないようなコーナーでも、ネジコンだとグッとねじるだけでいとも簡単に曲がれてしまうのだ。また、コントローラでは方向キーをチョンチョンと押して曲がるカーブでも、ネジコンならステアを固定させたまま走れるのでロスが少ない。とまあ、利点がいくつかあるのだ。そしてなによりも、徳永氏がネジコンを使って最速タイムを出したという事実を無視するわけにはいかないだろう。

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	発売中		ネジコン



徳永氏からの攻略ヒントがここにある!!

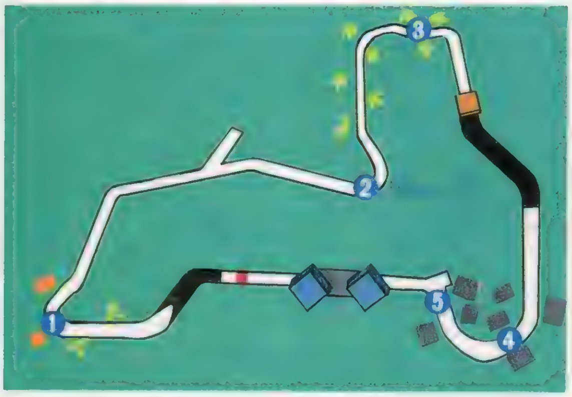
今回の攻略は徳永幹夫氏の現時点（発売直後）でのテクニックを元に構成してみたぞ。この攻略での設定はBLUE SOLVALOU／MT／ネジコン（タイプH、±3、90°）を前提として行った。この徳永氏愛用の設定におけるテクニックなので参考にプレイしてほしい。また各コースのマップにはドリフトが必要なポイントでの速度を表示。ドリフト終了時にこのスピードを維持できるように練習しよう。そして目標ラップは本誌へっぽこライターが、徳永氏の指導を受けて出したタイムなのだ。徳永氏自身はもちろんこれ以上のラップタイムを叩き出しているが、とりあえずこのテクを使って出せるタイムとして目標にしてほしい。ここで紹介したのはあくまでも参考テク。これをヒントに最速タイムを目指そう。

各コースの難所をピックアップ!!

初級

目標ラップタイム
0′48″256

すべての基本はここに集まる



① シーサイドコーナー(グリップ)

最初の急コーナーなのだがここはドリフトではなくグリップ。１周目はノーブレーキ、２周目以降はブレーキが必要。



◀ドリフトで抜けると約170キロ。グリップで抜けたときは約200キロを目安にしよう。

③ RRRコーナー(グリップ)

大きくカーブしたＲＲＲコーナーはインベタで走る。次のきつい右は直線的にアウトから入りコーナーのインを突け。



◀きつい右コーナーを抜けたときの速度は204キロ。ここもタイムに少なからず影響する。

② ジャンプコーナー(ドリフト)

車線減少の標識を過ぎた所にある小ジャンプは、道路の中央から右の壁寄りにジャンプして次のコーナーに備えよう。そして初級の重要ポイントであるジャンプコーナーは、図のようにアウトから進入し、ジャンプ直前に左へ軽くねじり車体を左に傾かせながらジャンプする。ここではアクセルボタンがそのままでもドリフトするのでボタン操作は不要。ラインに沿うぐらいに左にねじりカウンターをあててクリアしよう。



◀カウンターをあてるのが難しい。安定したパターンを作ろう。



④ 高速コーナー(グリップ)

トンネルを抜けると長い右コーナーが待っている。緩やかでコースが一定の角度なので、ねじり角度を合わせてスレスレのインベタができるように。記録を更新しそうな時こそいつもよりインを突くべし。



▲ライン取りがズレてアウトに膨らみそうな時こそ細かな調整を。

⑤ 最終コーナー(グリップ)

長く大きな右コーナーの後はいよいよ最終コーナーだ。曲がること自体は簡単なのだから、それに満足せずアウトからインへスレスレに走るよう心掛けること。アウトに膨らんでのタイムロスはもったいないぞ。



▲他のコーナーの難度と比べれば、このコーナーは簡単そのもの。

イラスト中の記号の説明

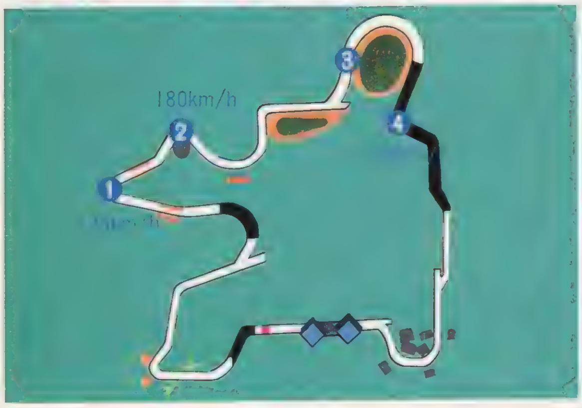
―― 普通走行　　ドリフト開始
- - - - ドリフト中　△ ドリフト終了
ジャンプ中　× ハンドルの切り始め

マップイラスト／あいざわひろし、ナークツイン

中級

目標ラップタイム
1′02″573

ネジコンパワーでブッチギリ!!



①平八コーナー(ドリフト)

チェックポイントを通過し橋を渡ると、看板が目印の平八コーナー。ドリフトで難なくクリアしよう。



◀ドリフト開始のタイミングは早めに。カウンターのあて方が難しい。

②灯台コーナー(ドリフト)

橋を抜けた後にある灯台コーナーは、アウトから入り右の壁をなめるようにドリフトをしよう。



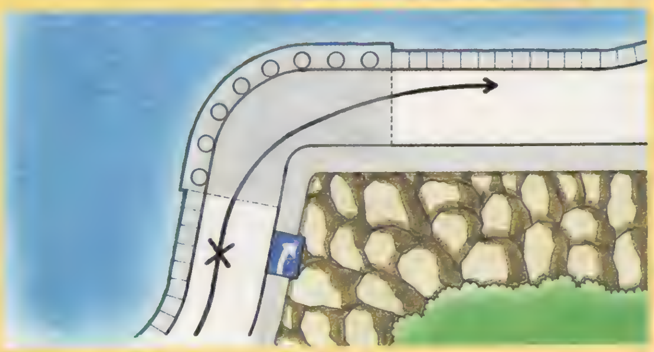
◀ここをクリアしたら左の崖に沿うようなラインを取れるような走りを心がけよう。

③アップヒルコーナー(グリップ)

ネジコンはこのコーナーのためにあるといっても過言ではないだろう。図で説明してあるように、思いっきりアウトからインへと進入するわけだけど、ここはいきなりインに切るのではなく、少しだけねじって車体を右に傾かせてから最大にねじると、奇麗に曲がることができるぞ。成功すると240キロ台でのコーナリングが可能なのだ。



◀中級の最重要ポイント。タイム更新はここに賭けろ!!



④トンネル(ドリフト)

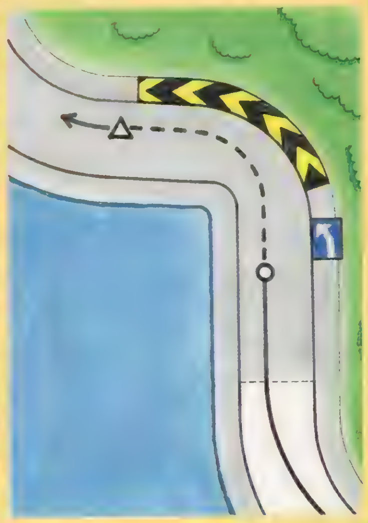
90Rのカーブは通常のカーブと違い、ドリフトで突入後のカウンターがあてにくく、車体が流されてしまうため『RRR』でも屈指の難所となっている。ここはいかに失速させずにカウンターを上手く当てられるかがタイムに直接影響してくるポイントなのだ。



▲ドリフト進入時の車体の向きを変えるとカウンターをあてやすいぞ。



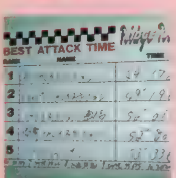
▲ここでカウンターをあてる。失敗するとタイム更新は望めない。



告白体験手記

なんでもゆうこの初体験リポート

大勢の男たちにもて遊ばれてしまった私…



▲全10チームが参加して4位だった予選結果。

12月某日、「RRR」の発売を記念して行われた「RRR雑誌対抗最速王決定戦」に出場してきました。ゲーム大会への出場もナムコへ行くのも初めての体験になる私は、初体験ついでに遅刻してしまいました。そんなことはいいとして、会場に到着したら周囲は男性ばかり。この男たちと汗を流しあうのね。怖い!! なんてことを考えつつ、震えるコントローラを手に予選は4位。おかげで本戦は2回戦からのシード出場。2回戦は対戦相手はロクヨン。デッドヒートの末なんとか勝利! 準決勝の人はスゴいテクニシャン。ネジコンを思うままに操るテクにもうメロメロ。最終コーナーで追い付いたけれど、あせって大クラッシュ。結局、3位決定戦でもそのショックを引きずったまま第4位という結果に終わりました。入賞できなくて残念だったけれど、私の健闘を讃えて暖かい拍手を贈ってくれたみなさんに感謝。

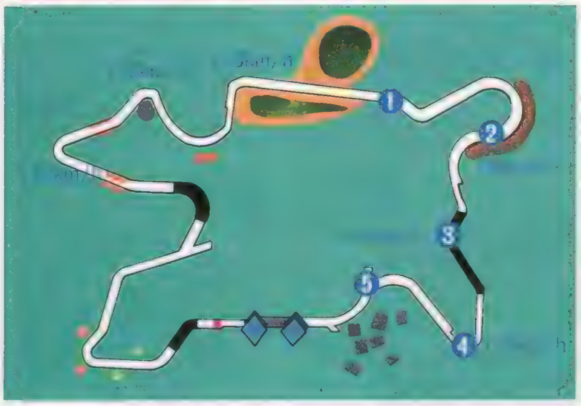


◀この髪の長い、女みたいのが私。初戦の相手はなんと最下位に。

上級

目標ラップタイム
1′05″765

超級テクニックの見せどころ!!



①S字コーナー(グリップ)

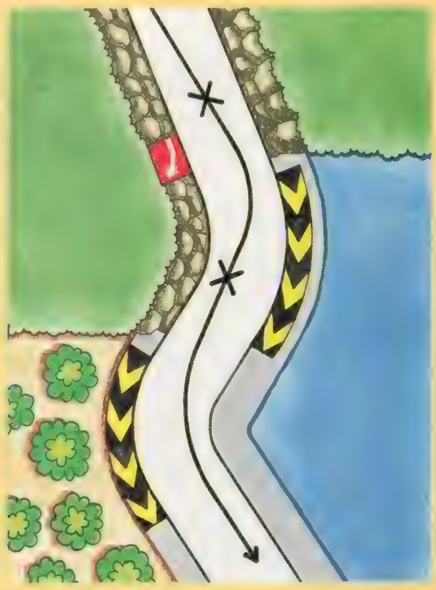
上級コース最初の難関がここ。このS字はグリップでクリア可能。難度的には中級のアップヒルコーナーよりも低く、慣れてきてコーナーの角度も把握できていれば、安定して曲がることができる。最初の右へのカーブはアウトからインを突き、左に曲がるカーブはコーナーをなめるような感じでクリアしよう。



▲インの走り方次第では、タイムをドンドン縮められる場所なのだ。



▲ライン取りは少々甘くても大丈夫。進入時の角度はこんな感じで。



②ギャラ^{3}コーナー(ドリフト)

S字をクリアするとすぐにギャラ^{3}コーナーだ。曲がる時間が長くカーブの曲率が一定なのでそれに沿うようにインベタを心がける。後半は曲率が変化し急角度になるため、ドリフトでクリアする。ドリフトポイントはギャラ^{3}の看板を過ぎた辺りでやるとベスト。そしてここをクリアするとすぐに左に曲がるコーナーが待っているので、カウンターを確実にあてられるようにしよう。



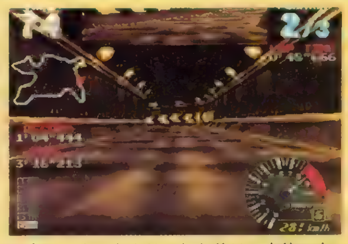
◀ネジコンのねじり方ですべてが決まる。それほど難しい場所ではないが、強いて挙げるならギャラ^{3}の看板の辺りで膨らまないようにすること。常にインベタで走るのが基本だ。



▶ギャラ^{3}コーナーの後半。曲率が変化し急なコーナーになるため、ドリフトが必要となる。目印の看板があるのでそれでタイミングを取るとよい。テールが流れないように注意すること。

③トンネル(ドリフト)

誰もが最初プレイした時に驚かされる魔のトンネル。狭いうえに急コーナーではわかっていてもクリアは難しいといえる。右コーナーはドリフト、左コーナーはグリップでクリアする。右コーナーのドリフトはポイントを覚えるよりドリフトの軌道で進入を判断したほうがいいだろう。



▲右コーナーをクリアした後は、車体の安定に神経を集中させよう。

④パックマン(ドリフト)

パックマンコーナーでのライン取りは、アウトから進入を開始し、入り口の壁ギリギリのところでドリフトを開始する。これが決まればあっさりクリアすることができるはず。少しでも進入に失敗すると左の壁に当たってしまうぞ。ここはライン重視のコーナーだ。



▲ドリフト中にねじり過ぎると車体が流れてしまい、左の壁にコスれてしまうぞ。

⑤最終コーナー(グリップ)

最終コーナーでは2回ジャンプ地点がある。ジャンプする瞬間は必ず車体を左に向けて、なるべくインへジャンプするようにする。これを守るだけで壁への激突はなくなるのだ。それほど難しいポイントではなく、いかに安定した走りができるかにかかっているぞ。



▲2回目のジャンプの方が重要。壁スレスレで切り抜けたら後はゴールへ。

●もうひとつの『RRR』=ドリフトコンテスト

タイムトライアル、通信対戦以外の隠されたもうひとつの遊び方がドリフトコンテストだ。各コースに設置されてあるスピニングポイント内で、いかにドリフトしながら走ったかを、表示された得点で競うというものだ。各コースごとにポイントの解説と、本誌へっぽこライターの出した記録を目標スコアとして掲載したのでプレイに役立ててほしい。

やり方

「タイムトライアル」選択時にアクセル+ブレーキを押しながらSTARTする



キミのドリフトテクは何点?

▼コーナリングする時のように奇麗なドリフトでは、思ったほどの高得点は望めない。



▲スピニングポイントに突入し、そのゾーンから抜け出るまでは画面下に文字が表示され続ける。そしてゾーンを抜けるとドリフトの得点が表示される。得点は0～100点まで。合計での最高得点は900点だ。



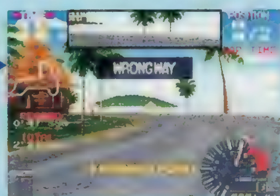
▲走り終えると合計点が表示される。ちなみに徳永氏は全コースで900点満点を記録した。

これでキミも100点レーサーだ!!

得点の算出のされかたは、今のところ完全に解明されてはいないのだけれど、たぶん、スピニングポイントのゾーン内で何回スピンしたかで決定される。パーフェクトの100点は、ゾーン内で4回転半スピンすれば取れるぞ。初級のシーサイドコーナーの例を応用すればどのポイントでも100点を取れるはずだ。



▲ポイントの少し前からスピンし始めて2回転半を決める。



▲逆走してメーターが100km/hを超えたあたりで1回転半。



▲あとはそのまま走って100km/hを超えたところで1回転する。



▲少なくとも4回転半のスピンがカウントされ、100点を獲得できるのだ。また、時間内に完走できずにタイムオーバーになった場合は得点にならないので注意。

やっぱりいました13th RACING

通称デビルカー・隠しカーその1

もうその次の存在も知っているかもしれないけど、前作で隠しカーとして登場した13th RACING(デビルカーとか[illegible]カーと呼ばれてた黒い車)が、「RRR」[illegible]用[illegible]る。[illegible]初級・中級・上級をクリアしてEXTRAコースを出した後、「T. T」の初級で1位を取れば、以降はマイカーとして使用できるようになる。その次の話は来月!!



◀「T. T」モード初級を選択すると、コース内にデビルカーが出現するのだ。



◀まず初級・中級・上級の全コースをクリアして、EXTRAコースがプレイできる状態にする。



▶ブロックなどを巧みに使って一位でゴールすると、スピードなどの性能が段違いのデビルカーが手に入る。



デビルカーの スピードでチビれ!!

初級



目標スコア
1周目(100 81 100)
2周目(100 75 100)
3周目(100 100 100)
合計 856点

初級のスピニングポイントは、トンネル後のシーサイドコーナー（このコーナーは全コース共通のポイント)など攻略でも説明している3カ所。どこも100点を取ること自体は難しくないポイントだけれど、すべてで100点を狙うとなると、残りタイムとの兼ね合いもあって難しくなる。パーフェクトを狙うのは、最初のうちは3周目だけにしておくのが無難だろう。

①シーサイドコーナー


◀ここのやり方は左ページで説明済み。

②ジャンプコーナー


◀ジャンプ時にスピードを落としてから飛ぼう。

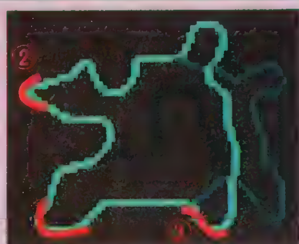
③最終コーナー

右に2回転後、左に1回転半。その後は逆走して1回転半すれば100点が出せてロスも少ない。


◀右に2回転した後素早く左に1回転その後、逆走して1回転するのがタイム的にもベストといえる走法だ。


▶左コーナーを抜けるとスピニングポイントは終了。なにがなんでも100点を取っておきたいポイントだ。

中級

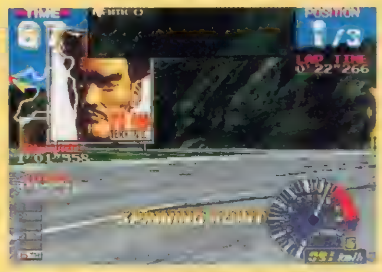


目標スコア
1周目(100 80 100)
2周目(100 90 100)
3周目(100 100 100)
合計 870点

ドリフトコンテストでいちばん点数を稼ぎやすいコース。コーナーが緩やかでコース幅が広いため、スピン中に壁に激突したり、車体をこすったりして減速することが少ないからだ。最初の慣れていないうちは、1、2周目で100点をムリに狙わずに走って、タイムに余裕のできた3周目にパーフェクトを狙った方が、タイムオーバーにならずに得点を稼げるぞ。

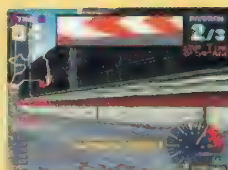
②平八コーナー

ドリフトする際に、ハンドルを右に切ってスピンさせると、奇麗にコーナーを曲がってしまうことがある。ハンドルは左に切って逆回転しながらコーナーを曲がろう。


▲右に曲がっているカーブでドリフトすると、左に回転していたとしても車体は右へ流れていく。

③最終コーナー

コーナーをインベタで走ったままスピンすると壁にぶつかってしまう。アウトからインに向かってスピンすると、うまく2回転半させることができるのだ。


◀スピンのやり方は初級のそれといっしょ。とくに難しいことはないだろう。


▶慣れてくれば、ほんの少し走っただけでもスピンできるようになるぞ。

上級



目標スコア
1周目(100 70 65)
2周目(100 70 55)
3周目(100 100 100)
合計 760点

ふつうに走るだけでも難しいコース。スピニングテクニックよりもドライビングテクニックがしっかりしていないと、ドリフトコンテストで高得点を得ることは難しい。ポイントからポイントへ移動するタイムを極限まで短縮して、スピンにかける時間をできるだけ稼ぐというのがこのコースでの最大の課題。最大の難所はパックマンコーナー。狭くてスピンさせにくいぞ。

②ギャラ³コーナー

スピニングポイントはギャラ³の看板を少し過ぎたあたり。しかし看板を過ぎたところでコーナリングしていないと曲がりきれないため、スピンのタイミングを心持ち早めに。


◀コーナリングとスピンを兼ねるために、早めにドリフトし始めるといいぞ。


▶早めにドリフトを始めた分、逆走した際には1回転多く回っておこう。

③パックマンコーナー

パックマンの看板を過ぎたらスピン開始。この辺は道幅が狭いので2度目以降のスピンをする場所が限られてくる。Rのいちばんキツいところが広いので、そこでスピンしよう。


▲パックマン通過と同時にスピンを2回転半。道幅が狭いので、その後の2回転が難しい。

お待たせしました～！　今回から待望の攻略がスタートだ。
ハッピーエンドを迎えるための重要ポイントを
残らず大紹介するぜ。もうあの子のハートはキミのもの。

ウィザーズハーモニー

SLG

PS,I ♥ YOU!

ボクはギャルゲーは担当しないんだ――と主張し続けたのもかなわず、担当になって約3ヶ月。いまでは"ウィザーズ"のとりこなのさ。それというのもこのゲームは好みの女の子を選んでプレイできるでしょ。ほかのキャラに気を使わなくても済むからラクチンなんだ。いままでの育成ゲームとはちょっと違うこのシステムがボクにピッタリだったみたい。けっこう長く楽しめそうな作品なので、気になるならやってみれ。（Z佐藤）

お好みの女の子とハッピーエンドを迎えるには…

15人のキャラの中から５人を選んで楽しめる画期的なシステムの育成ＳＬＧ。ゲームの目的は１年を通して数々のイベントをクリアし、１人の女（男もアリ）の子から告白されてハッピーエンドを迎えることだ。今回は登場する15人の学生の紹介はもちろん、ハッピーエンドを迎えるための重要ポイントをバッチリ攻略していくぞ。さらに今回は豪華プレゼントも…！　こりゃ最後まで見逃せないぜ。



◀15人の学生の中には男性キャラもいる。女性プレイヤーも安心!?

ポイント1　ターゲットを一人にしぼるのが重要！

主人公＋選んだ５人、合わせて６人で１年間を過ごしていくんだけど、ハッピーエンドを迎えるにはターゲットを１人にしぼる必要があるぞ。なぜならこのゲームではキャラ同士の相性が大きなポイントになっているからだ。相性が悪いと勉強も進まないし、逆にみんなと仲良くしているとエンディングで誰からも告白されなくなってしまう。八方美人は許されないぞ。



◀みんなと仲良しだと"イイ友だちでいましょ！"って感じで誰からも告白されなくなる。



▶キャラ同士の相性は、専用の相性表や各キャラのステータス画面でチェックできるぞ。

ほかの子のイベントは NO!



▲例えばターゲットをＡ子と決めた場合、Ｂ子に関係するイベントはできるだけ避ける必要がある。そうしないとＢ子との相性もよくなってしまい、ハッピーエンドが遠ざかってしまうのだ。イベントを見逃すのはツライが、わざと嫌われる態度をとってパスしよう。

シンシア・ラプティス



ハーフキャット族の少女で主人公、ルーファスとは幼なじみ。ひとなつっこく、誰とでもすぐに仲良くなれるのが特徴だ。好きな物：さかな。面白いこと。嫌いな物：いぬ、つまらないひと、しっぽひっぱるひと。

- 誕生日：１月８日
- 年齢・学年：16才・1st
- 血液型：？
- 身長：151cm
- ３サイズ：B88・W58・H86

ジャネット・エーティカ



戦争で両親を失い、その後は孤児院で苦労しながら育った。かなり気が強く、不良ぶってはいるが本当は寂しがり屋で、その態度や言動は感情の裏返しとか…。好きな物：力、自由、本当の自分を理解してくれる人。嫌いな物：孤独、戦争、暗闇。

- 誕生日：９月２日
- 年齢・学年：17才・2nd
- 血液型：Ａ型
- 身長：164cm
- ３サイズ：B82・W57・H84

ラシエル・ヴァンシア



勉強よりもスポーツやお祭り騒ぎが大好きという活発な女の子。両親が有名な冒険家のため、将来は自分も冒険家になることを夢見ている。好きな物：お祭り、冒険談、イヌ、ネコ、かわいい小物。嫌いな物：ぬるぬるした物。

- 誕生日：６月12日
- 年齢・学年：16才・1st
- 血液型：ＡＢ型
- 身長：155cm
- ３サイズ：B79・W56・H81

ジャンル	育成SLG	価格	¥4,900
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	メモリーカード(最大15ブロック) マウス
発売日	12月29日		

ポイント2 その子に関わるイベントだけをクリアしよう

1年間に用意されている行事では、5人のキャラとのイベントが順番に発生するようになっているぞ。だからといって浮気は禁物! 誰か1人に決めたらその子に関係するイベントだけをクリアし、ほかの子のイベントはパスだ。こうすればその子との相性はグングン良くなっていくぞ。相性が良くなれば勉強の能率もアップ! 成績も上がっていくのだ。



◀定期イベントも、決めた女の子に関するものだけをクリア

ゲームでの月日の名称			
	清誓/1月	新緑/5月	残夏/9月
	寒終/2月	雨琳/6月	葉落/10月
	優暖/3月	静暑/7月	霜森/11月
	暁眠/4月	炎天/8月	深白/12月

年間行事				
	第1回魔導検定	静暑14日	冬合宿	深白31日
	夏合宿	炎天13日	冬祭り	静誓1日
	夏休み	炎天14日	冬休み	静誓2日
	夏祭り	炎天21日	第3回魔導検定	優暖14日
	第2回魔導検定	霜森21日	卒業パーティー	優暖28日

ポイント3 魔導検定を確実に突破!

魔導検定をクリアするには、地・水・火・風の魔導力はもちろん、暗記力や教養などのパラメータの数値も上げておく必要があるぞ。魔導検定に落第すると一発でゲームオーバーなのでしっかり勉強させよう。



▲総合的に学力をアップさせることが重要。



◀マジメに勉強していれば落第することはないぞ。

ポイント4 行事の前にはデータをセーブ!

最低でも魔導検定の1ヶ月くらい前には必ずデータをセーブ。こうしておけば落第したりしてもやり直すことができるからね。



▲ひとつのデータで1ブロック最大で15のデータが保存できるぞ いろんな場面でセーブしだ

すると最後には…♥

最後にはゲーム最大のイベント、卒業パーティーが用意されているぞ。この時点で、誰か1人との相性が最高の状態なら、愛を告白されることになるのだ。だが、もし失敗していると、ひとりぼっちで過ごすことに…。

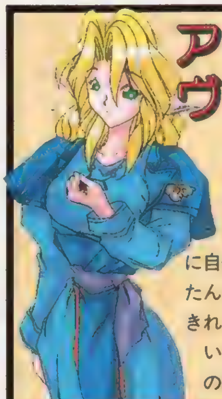
卒業パーティーに女の子が現れて…



▶卒業パーティーを抜け主人公はバルコニーへ…。はたして女の子は来てくれるのか!?

しかも! ドキドキ…

主人公を含め卒業する3rdはマルチエンディングになっているぞ。こちらも乞うご期待。



アリシア・ヴィンセント

水の魔法が得意なウンディーネ族の少女。気位が高く、すぐに他人を子供扱いする大人びた性格だが、逆に自分が好きな人の前では、とたんに子供に戻る。好きな物:きれいな物、きれいな場所。嫌いな物:きたない物、金属製の装飾品。



- ●誕生日:12月17日
- ●年齢・学年:19才・3rd
- ●血液型:?
- ●身長:169cm
- ●3サイズ:B89・W58・H88



システィナ・マーレイ

教会の娘として育ったためか、性格はいたってマジメ。しかし天然ボケが激しく、ギャグなどもマジメに受け答えられてしまうだろう。好きな物:酸味のある果物。嫌いな物:ウネウネ動く生き物、プヨプヨした生き物。



- ●誕生日:8月4日
- ●年齢・学年:17才・2nd
- ●血液型:A型
- ●身長:159cm
- ●3サイズ:B85・W59・H86



ミュリエル・レティーシャ

生まれつき体が弱く、幼い時は家にこもって本ばかり読んでいた文学少女。物覚えが良く、いままで読んだ本の題名はすべて覚えているとか…。好きな物:本(ジャンルを問わず)、甘いお菓子。嫌いな物:ネズミ、ゴキブリ、足がたくさんある虫全般。



- ●誕生日:2月24日
- ●年齢・学年:17才・2nd
- ●血液型:A型
- ●身長:156cm
- ●3サイズ:B84・W56・H84

キミが探している女の子はこのへんにいる！ 15人がよく出現

勧誘時

6日間の間に学園内を探すのだ〜

ゲームをスタートさせると、まず最初に5人の学生を自分のサークルに勧誘しなければならない。その期限は6日間だ。学生たちの主な居場所は右の表に紹介したとおり。コレを見ながらお好みの学生を勧誘しちゃおう。ただし学生たちの居場所は日付によっても、また1、2回目（1日に2回勧誘活動が可能）によっても変わるので注意してね。



日付によって居場所が変わるよ

◀勧誘期間は暁眠の月22〜27日までの6日間。1日に2回、合計12回の勧誘活動ができるぞ。



1回目、2回目でも変わるのでご注意！

▶日付や回数によって学生の居場所が変わるぞ。すっごく出会いにくい学生もいるので根気よく！



◀勧誘が成功か失敗かは3択の答え方にかかっている。学生を喜ばせる答え方をするのが成功のこつだ。



究極の手段!?

▶5人集められなくてもデイル先輩が足りない人数を集めてくる。お好みの子だけを勧誘すればOKかも!?

休　日

日曜日には女の子を探して街に出よう

日曜日は主人公だけのフリータイム。自分の部屋で勉強をしたり街へ出ることができるぞ。学力が不足しているなら自分の部屋で勉強。学力十分なら街へ行ってみよう。街でお好みの子に出会い、イベントをクリアすれば相性がグ〜ンとアップしちゃうぞ。ただし学生の居場所は季節によって変わるので注意！



▲日曜日には、勉強するか街へ出るかを選ぶことができる。



▶すべては運しだい！　運が良ければ街で学生に出会えるのだ。

神出鬼没のOB!? デイル・マース参上！

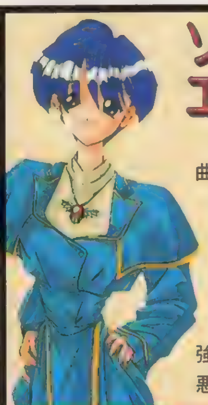


まさに神出鬼没！　OBでありながら学園にしょっちゅう出入りし、イベントに関わってくるぞ。デイル・マースには要注意!?



▲日曜日に乱入してくることも…。予定がパアなのだ。

- 誕生日：4月27日
- 年齢・学年：20才・OB
- 血液型：B型
- 身長：178cm
- 体重：58kg



ソーニャ・エセルバート

正義感が強く完全主義で、曲がったことや間違ったことが大嫌い。ギャグや冗談も、自分を馬鹿にしているものと受け取られてしまうだろう。好きな物：静かに勉強できる場所。嫌いな物：勉強中に騒ぐ人、理不尽なこと、悪いこと、うねうねしてる虫。

- 誕生日：11月11日
- 年齢・学年：18才・2nd
- 血液型：O型
- 身長：162cm
- 3サイズ：B84・W60・H86





メリッサ・イスキア

"魔力こそが人の価値を決める"と信じている魔法マニアの女の子。不運な出来事を自分に引き込んでしまうという特徴を持つ。好きな物：魔導書、魔法が使える人、甘いお菓子。嫌いな物：魔法嫌いな人、魚貝類全般。

- 誕生日：5月20日
- 年齢・学年：16才・1st
- 血液型：O型
- 身長：156cm
- 3サイズ：B78・W57・H83

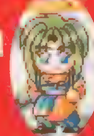




彩霞・真琴

かわいいと言うよりは、かっこいい・りりしいという感じの少女。だが手芸や料理が趣味という女らしい一面も持っており、それを隠している。好きな物：強くてウソをつかない奴、あんみつなどの和風のお菓子。嫌いな物：辛い食べ物、軟弱な奴。

- 誕生日：10月8日
- 年齢・学年：19才・3rd
- 血液型：A型
- 身長：177cm
- 3サイズ：B86・W60・H87



する場所をチェ～ック！

好みの女の子を選んでも、出会えなければどうしようもない！　ここでは〝勧誘時〟と〝日曜日〟に15人の学生たちが主にどのへんに出現するかを紹介するぞ。

学園マップ



街マップ



名前	勧誘時	日曜日
シンシア	学内広場・寮	市場通り・学内広場
ジャネット	学内広場・寮	中央広場・市場通り 施療院
ラシェル	学内広場 闘技学科棟	中央広場・万屋 市場通り
アリシア	学内広場 普通学科棟	宝石店・公園 図書館
システィナ	普通学科棟 魔法学科棟	市場通り・施療院 神殿
ミュリエル	普通学科棟 図書館	図書館・本屋
ソーニャ	魔法学科棟 図書館	図書館・本屋・劇場
メリッサ	魔法学科棟 図書館	図書館・本屋 中央広場
真琴	闘技学科棟 森	洋服屋・本屋 市場通り
レジー	寮・森	食堂・遊戯場 市場通り
セシル	普通学科棟 魔法学科棟	市場通り・洋服屋
ジョルジュ	寮 闘技学科棟	森・公園・万屋
マックス	森 闘技学科棟	学内広場・施療院 図書館
チェスター	学内広場 魔法学科棟	公園・施療院 図書館
蒼紫	森 闘技学科棟	森・万屋・劇場



レジー・パッカード

ギャンブルが大好きで、いろいろなことで相手に勝負を挑むのが大好き。親との意見の不一致から、いまは家を勘当されている。好きな物：カモ、勝つこと、女。嫌いな物：負けること。

●誕生日：1月25日
●年齢・学年：18才・3rd
●血液型：AB型
●身長：185cm
●体重：70kg





セシル・ライト

エルフ族の青年。他人に身体を触れられるのを極端に嫌がり、夏でも肌が露出しないような服を着ている。好きな物：イチゴをあしらった食べ物、お風呂。嫌いな物：ベタベタ触ってくる人、自分を女扱いする人。

●誕生日：7月20日
●年齢・学年：17才・1nd
●血液型：O型
●身長：155cm
●体重：46kg





ジョルジュ・クレイグ

魔法剣を学ぶため学園に入学した元剣士。武器の収集が趣味で、これまでに集めた武器は、かなりの量になっているらしい。好きな物：一緒にいて飽きない奴、愛犬のルビーとエメラルド。嫌いな物：優柔不断な奴、2匹の愛犬をいじめる奴。

●誕生日：9月19日
●年齢・学年：18才・2nd
●血液型：B型
●身長：194cm
●体重：85.5kg



Wizard's Harmony ピンポイントDATALIST

魔法リスト、相性表、各キャラの得意・不得意科目など、全プレイヤー必見の重要データを一挙大公開！　さらにお得な攻略情報も紹介しちゃうぞ。しっかりチェックしてハッピーエンドを目指せ!!



【魔法リスト】

表中の火・風・地・水は、それぞれ魔法の属性を表しているぞ。画面に魔法の名称が表示されたら、効果をコレでチェックだ。

属	名称	効果
火	スタン・ライト	強力な光を作り、見た生き物を一時的にマヒさせる。目くらまし。
火	トゥーホット	対象物の分子運動を活性化させて発熱させる。
火	バーニング・アース	指定した地面に炎を放ち、範囲内を焼きつくす。
火	ファイア・トランス	炎の揺らめきで相手に催眠術をかける。じっと見ないと効果なし。
火	ブラック・フェイド	指定した範囲内を暗闇で閉ざす。外部からの光も一切遮断する。
火	フリント・ファイア	可燃性の対象物（生き物は無効果）に火を付けて燃やす。
火	フレイム・アロー	対象物を自動的に追尾する複数の小さな炎の玉を放つ。
火	ホーリー・ファイア	聖なる浄化の炎を作りだし、対象物を燃やす。
火	ライト	魔法の炎で強力な光を作り出し、周囲を明るくする
風	エア・シールド	術者の周囲に空気のカベを作り出す。防御系の魔法。
風	エア・ブラスト	空気の固まりを対象物にぶつけてダメージをあたえる。
風	コール・ウィンド	術者の指定した速さの風を作り出す。効果範囲は狭い。
風	サイレント	指定した範囲内の音をすべて封じる。外部からの音も遮断。
風	サンダー・ブリッド	空気中の静電気を凝縮して雷球を作り、相手にぶつける。操作可能。
風	ストーム・エッジ	空気の刃を作り出し、術者のまわりのものを無差別に切り裂く。
風	スリープ	指定した範囲の空気を催眠ガスに変える。術者も眠る可能性アリ。
風	チャーム	指定した相手を魅了し、一時的に術者に好意を持たせる。
風	デリート・ボディー	空気密度を増加させ、対象物の姿を他人に見えなくさせる。
風	ファー・トーク	相手の正確な位置を探り、空気を振動させて遠くの人と会話する。
風	フライ	突風を起こしそれに乗って空を飛ぶ。効果が切れるとその場で落下
風	ミラージュ	空気密度を操作し、光の屈折を利用して術者の分身を（虚像）つくる。
地	アース・バインド	術者の周囲の地面に接しているものをその場に縛り付ける。
地	アンダー・サーチ	自分の周囲の地下の状況を調べる。効果範囲は狭い。
地	イジェクト・カース	対象物にかかっている呪いを取り除く。または押さえ込む。
地	エクソシズム	幽霊やアンデッドなどを成仏させあの世へ送り返す。
地	クレイ・ランス	範囲内の地面を槍のように隆起させる。槍は一本しか出ない。
地	コール・スピリッツ	死んだ人の魂をこの世に呼び寄せる。会話も可能。
地	ストーン・ブリッド	地面の石を対象物にぶつける。追尾はしない。
地	チェンジ・サンド	指定した範囲内の土の材質を砂へと変化させる。
地	チェンジ・マッド	指定した範囲内の土の材質をドロへと変化させる。
地	ホール	地面や対象となる岩などに穴（大きさに限界アリ）を開ける。
地	マジック・サーチ	術者の周辺に存在する魔力やその強さを調べる。
水	アイシクル・ウォーター	指定した範囲内の水をすべて凍らせてしまう。
水	ウォーター・カッター	大量の水を操り、その水圧で対象物を切り裂く。操作可能。
水	ウォーター・クリア	指定した範囲内の水を浄化し、真水へと変化させる。
水	ウォーター・スピアー	空気中の水分で槍を作り、対象物へ放つ。追尾はしない。
水	ウォーター・ネット	粘着質の水の網を作りだし、対象物に投げつける。追尾はしない。
水	エンドレス・ラフ	相手の体がくすぐったくなる。術者がやめるまで効果は続く。
水	クリエイト・ミスト	指定した範囲内に濃い霧を発生させる。目くらまし。
水	コールド・レジスト	周囲の冷気を遮断し、対象物を冷気から守る。防御魔法。
水	ヒール	癒しの水を作り、生き物の傷を治療する（瀕死の重傷は治療不可）。
水	フリーズ	対象物を凍結させ、その動きを封じる。死ぬことはない。
水	メイク・ウォーター	指定した範囲内の水蒸気を凝縮し水を作り出す。

魔法を使うイベントで活用してね

このゲームには魔法を使うイベントも多数用意されているぞ。使い方を間違えるとイベントをクリアできなくなっちゃうので、魔法を使う時はその効果をチェックしよう





マックス・マクスウエル



人狼族の青年。なにをするにも全力でぶつかっていく熱血ヤロウだ。ときどき犬に間違えられることがあり、その時は烈火の如く怒り狂う。好きな物：強い奴、おいしい物、水浴び。嫌いな物：まずい物、口だけの奴。

- 誕生日：6月22日
- 年齢・学年：18才・2nd
- 血液型：？
- 身長：168cm
- 体重：76kg

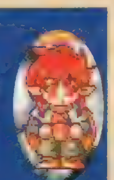


チェスター・ボーヴェン



火の魔法が得意な炎の民の青年。好戦的な性格で自分より強い奴と戦うのが大好き。意外と正義感が強くウソをつくことは卑怯者のすることだと考えている 好きな物：自分より強い奴。嫌いな物：なれなれしい奴。

- 誕生日：5月24日
- 年齢・学年：17才・1st
- 血液型：B型
- 身長：168cm
- 体重：59kg



紅・蒼紫



華道や茶道が趣味という純和風の青年。ひきょう、失礼、ウソが大嫌いで、これらの行為は一発で彼を怒らせてしまう可能性がある。好きな物：硬い煎餅、茶、茶菓子、白米、焼き魚。嫌いな物：ひきょうな奴、失礼な奴、食事中に騒ぐ奴。

- 誕生日：3月3日
- 年齢・学年：17才・2nd
- 血液型：A型
- 身長：179cm
- 体重：68.5kg

【キャラ相性表】

表中の記号は◎：最高、○：良い、△：まあまあ、×：最悪をそれぞれ表している。最悪の2人は組ませないように！

【表の見方】横軸のキャラが、縦軸のキャラをどう思っているかがわかる。

	ルーファス	シンシア	ジャネット	ラシェル	アリシア	システィナ	ミュリエル	ソーニャ	メリッサ	真琴	レジー	セシル	ジョルジュ	マックス	チェスター	蒼紫
ルーファス	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
シンシア	◎	＼	△	◎	○	○	○	○	△	○	△	○	○	△	○	○
ジャネット	○	×	＼	○	△	○	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○
ラシェル	○	◎	△	＼	△	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○
アリシア	○	○	△	○	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
システィナ	○	○	○	○	○	＼	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ミュリエル	○	○	○	○	○	○	＼	○	○	○	○	○	△	△	○	○
ソーニャ	○	△	○	○	○	○	○	＼	△	○	×	○	○	○	△	○
メリッサ	○	○	△	○	○	○	○	△	＼	△	△	○	○	○	○	○
真琴	○	△	○	○	△	○	○	○	△	＼	○	○	○	○	○	○
レジー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	＼	○	○	△	△	○
セシル	○	○	△	○	△	○	○	○	○	△	○	＼	○	○	○	○
ジョルジュ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	＼	○	○	○
マックス	○	○	○	○	△	○	○	△	△	○	△	○	○	＼	○	○
チェスター	△	△	○	○	△	○	○	△	○	○	△	△	○	○	＼	○
蒼紫	○	○	△	○	△	○	○	△	△	○	△	○	○	○	○	＼

【得意・不得意科目表】

	火	水	地	風	魔	教	暗
ルーファス	△	△	△	△	△	△	△
シンシア	△	○	○	○	△	△	○
ジャネット	○	△	△	◎	△	△	△
ラシェル	△	○	△	○	△	△	△
アリシア	×	◎	△	○	△	◎	○
システィナ	△	△	△	△	◎	○	△
ミュリエル	△	△	△	△	○	○	○
ソーニャ	△	△	○	×	○	○	△
メリッサ	○	△	○	○	△	△	△
真琴	△	△	×	○	△	○	△
レジー	○	△	○	○	△	○	○
セシル	△	△	△	○	△	△	○
ジョルジュ	○	×	△	○	△	△	△
マックス	×	○	○	○	△	△	△
チェスター	◎	×	△	○	○	○	△
蒼紫	△	△	○	○	△	○	△

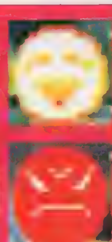
◎大得意　○得意　△まあまあ　×不得意

相性の良いキャラとペアを組んでコマンド実行

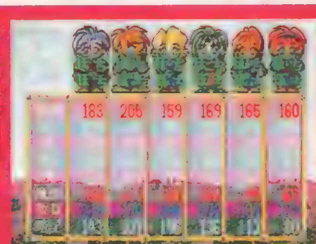
相性の良いキャラとペアでスケジュールを実行していけば、能力の伸びが上がるぞ。まず主人公はジャネットの女の子と！　そして残りの4人は相性が"最悪"じゃないキャラを2人ずつ組ませ、合計3ペアで実行していくのがベストだ

最高

最悪



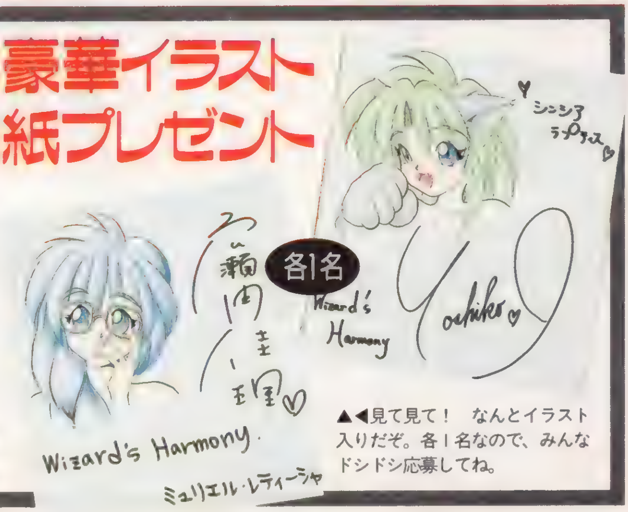




声優さんのサイン入り！ 超豪華イラスト色紙プレゼント

各1名

シンシア役の井上佳子さんと、ミュリエル役の広瀬由佳理さんのサイン入り色紙を各1名様にプレゼント！　これは超貴重な逸品なので、必ず応募してゲットしてね。なお 応募方法はP19に書いてあるのでそちらを参照。



▲◀見て見て！　なんとイラスト入りだぞ。各1名なので、みんなドシドシ応募してね。

インターネットで「VIVA! うぃざーず はーもにゃー」(仮) が見られる～！

なんと、いま話題のインターネットで「ウィザーズハーモニー」の最新情報が見ることができるのだ。気になる内容はというと、ゲームの開発秘話やキャラ設定、さらにキャラクター相関図や隠された過去の情報など、まさにファンには垂涎モノの情報が盛りだくさんだ。公開期間は1995年12月1日～1996年2月（予定）。アドレスNo.などは欄外を見てね

美しいCGで表現された異世界"エスパッシ"を
自由に歩き回って探検するAVG
キミはこの異世界の謎を解き明かすことができるか！

土器王紀

発売中 AVG

PS, I ♥ YOU!
パッと見た感じは"洋ゲー"の「MYST」に近い印象を受ける本作だが、実際のプレイ感覚はかなり異なっている。「MYST」が難解な謎解きにプレイヤーが全力を傾けて挑むハードな作品なのに対して、「土器王紀」は謎解きよりもむしろ世界観を伝えることをメインにした、マイルドな味わいの作品なのだ。RPGに例えるなら、「MYST」は「ウルティマ」で、「土器王紀」は「ドラクエ」といった感じかな？　（ヤングゲーム藤井）

異世界"エスパッシ"に君臨していた伝説の「土器王」を復活させろ！

平凡な毎日を送るあなたに、突然聞こえてきた謎の声。その呼びかけに答えたあなたは、次の瞬間、これまでまったく見たこともない異世界"エスパッシ"に転送されていた。ところが、あなたをここに招待したはずの司書長テルミナスは行方不明になり、カチンコチンに固まった姿で発見される。彼が助手のケマポンに語ったところでは、かつてエスパッシに君臨していた「土器王」を復活させるために、あなたがこの世界に招かれたのだという。あなたはケマポンとともにエスパッシの世界を歩き回って、「土器王」復活の方法を見つけ出さねばならない！

本作は、土器の身体を持つ生命体「土器人」が暮らす世界、エスパッシを探検するAVGだ。ゲームが始まると、プレイヤーは右も左も分からない異世界にいきなり放り出される。だが、あちこちを調べたり土器人と会話していくうちに、この世界に隠された秘密が明らかになっていくのだ！



◀あなたは謎の声に導かれて、エスパッシの地へと降り立った！



◀あなたは土器王の復活に手を貸すため、この世界へと招かれたらしい。しかし、いったいどうすれば？



▶あなたを招待したはずの司書長テルミナスは、カチンコチンに固まった姿で発見された。なにか事件の予感が……。

歩く　移動可能な方向を確認せよ！

本作の画面は、どの方向に移動できるのか、パッと見ただけでは判断できないことが多い。そこで、画面左下にある円形の中を注意して見てみよう。この円の中にある4つの緑色のランプが点灯する方向に、向きを変えることができるのだ。画面を見ただけでは気づかない意外な方向に、重要な情報が隠されていることも多いから、新しい場所に進んだときには、必ずこの円の中の表示を確認するようにしよう！



◀左下の円の中を見ると、前後だけでなく左右にも向きを変えられる



▶そこで左に向きを変えると、謎の構造物を発見することができた！

調べる　カーソルが赤くなったら要チェック

画面上のものを調べるには、カーソルで指し示してチェックすることが必要だ。その際、画面上でカーソルを移動させていくと、カーソルの色が緑から赤に変化する場所があることに気づくはず。これは、そこに何か情報が隠されているという合図。カーソルが赤く変化する位置で○ボタンを押せば、必ず反応が返ってくるはずだ。画面上に気になるものを見つけたら、まずはカーソルが赤く光るかどうか確認しよう！



◀エレベータを調べてみると、カーソルが赤く光った…。



▶さっそくボタンを押すと、扉が開いて中に入ることができた！

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ハンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	発売中		

エスパッシの秘密を解き明かすポイントはココだ！ その1 セレブロ編

下の庭園 メモータルへの入口はオツゲイシが開く！

運河のほとりにあるピラミッドのような建物、メモータル。この中には、土器王に関する多くの秘密が隠されている。メモータルの手前にあるエレベータで下層部へと降りていくと、そこには奇妙な形をしたオツゲイシが置かれている。この石像を調べると、中から顔が飛び出してお告げを語るのだが、これを聞いた後でメモータルの壁を調べると、内部へと通じる入口が開くのだ。ちなみにオツゲイシの横には、上の庭園へ向かうエレベータのキーが落ちているぞ。



◀オツゲイシの言葉を聞いた後、すぐに右を向いて壁を調べるのだ。

上の庭園 運河の中に横たわる飛行器械を調べろ！

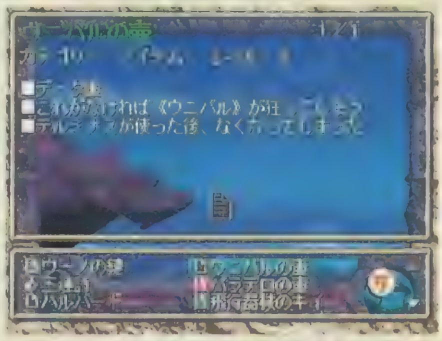
滝の横のエレベータからライブラリーに向かい、ライブラリーにあるもうひとつのエレベータで上の庭園に行くことができる。そこには土器王の宮殿が、今でもその偉容を誇っているのだ。また、宮殿の正面にある運河には、一台の壊れた飛行器械が横たわっている。これを細かく調べてみると、飛行器械のキーを手に入れることができるのだ。このアイテムは、司書室地下の飛行器械でアルシラへと渡るために必要だから、必ず入手しておこう。



◀宮殿の正面と詩人が立っているあいだの水面に、器械が横たわっているのだ

「知識」を集めることで楽しみは大きく広がる

ＲＰＧでは、ストーリーを追っていく楽しみとは別に、強力なアイテムを集めてキャラを強化するといった楽しみ方がある。それと同様にこの『土器王紀』では、メインのストーリーを進めることに加えて、エスパッシの世界に関する知識を集めていくという楽しみが用意されているのだ。このゲームでは、プレイヤーがエスパッシについて何か新しい情報を得ると、〝メモ〟という形でその知識が蓄積されていく。しかもひとつの話題について新たな情報が得られると、メモはどんどん更新されていく。このメモは、人名や地名といった項目に分類されており、いつでも見返すことができる。とにかく、こまめに情報を収拾し、メモを充実させていこう。最終的にメモをすべて集めることができたなら、エスパッシの百科事典が完成するぞ！



▲プレイヤーがエスパッシに関する知識を得ると同時に、〝メモ〟も増えていく。このメモを利用して、土器人たちに質問することもできるぞ！

ライブラリー エスパッシの疑問は３人の司書に聞け！

下の庭園の滝の横にあるエレベータからダクトルームに向かい、その中を奥へ奥へと進んでいくと、３つの扉が並んだライブラリーに到着する。この扉の向こうには、司書長テルミナスの下で働く３人の司書が、各自の仕事についているのだ。

このライブラリーの中で彼らは、エスパッシにつながる無数の多元宇宙を管理している。彼らはエスパッシの世界と私たちの世界の関係について、またエスパッシの世界の歴史について、豊富な知識を持っている。エスパッシを探検する途中で何か分からないことに出くわしたなら、彼らに聞くのが一番だ。

加えてこれらの司書たちからは、この先で重要な役割を果たすアイテムを入手できるので、確実に手に入れておこう！



▶中央の扉の中にいる司書のビブリオは、古代の文字を解読することができるのだ。

▲左の扉の中にいる司書のリテラは、エスパッシに伝わっている伝説についての知識が豊富だ。また、彼の後ろにある機械も操作可能だぞ。

◀右の扉の中にいる司書のノチカは、エスパッシに住む土器人のひとりひとりについて、詳しい知識を持っている。

アルシラへGO!



エスパッシの秘密を解き明かすポイントはココだ！ その2 アルシラ編

アルマ寺院　祭司長キュラの奇妙な言動は…？





▶司書のノチカは、祭司長キュラが土器王について重要な事実を知っているというのだが……。

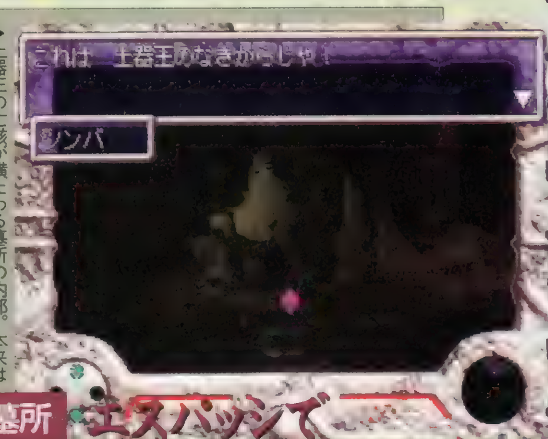
◀アルマ寺院の祭司長、キュラの態度には、何かを隠している様子が感じられる。いったい彼は、何を秘密にしようとしているのだろうか？

司書室の地下にある飛行器械を使うと、セレブロ大陸からアルシラ大陸へと渡ることができる。この地でひときわ目立つ建物が、すべての土器人に生命を与える場所である、アルマ寺院だ。

この寺院を治める祭司長のキュラは、土器王の復活について、多くの知識を持っている。そしてあなたに対して、土器王の遺物をアルシラ平原にある台座に配置するよう命じてくる。

しかしキュラの言動には、不審な点も多い。彼が飛行器械でセレブロへやってくる姿が目撃されているし、司書のビブリオと親しいという噂もある。

とはいえ、彼が土器王復活のカギを握る人物なのは間違いない。とりあえずは、彼の指示に従うのが先決だ。



▶土器王の亡骸が横たわる墓所の内部。本来は死を迎える土器人しか入れない神聖な場所だ。

墓所　エスパッシで最も神聖な空間

アルマ寺院の入口を右に曲がると、地下にある墓所への入口が存在している。ここは一生を終えた土器人が、最後を迎える神聖な場所なのだ。

それだけに、祭司長キュラの許可を得ないと、中に入ることはできない。許可を得て地下へと降りると、土器王の生前から生き続けている土器大人のツンバが、あなたを出迎えてくれる。

ここには土器王の亡骸が安置されており、そこで「メノラー」というアイテムを入手できる。これを使えば、宮殿の内部に入れるようになるのだ。

土器工房&火山炉　土器は生のままでなく焼いてから使え！

土器工房の主任であるドースからは、人間の手の形をした土器を入手できる。しかしこれは、粘土で型どっただけの生の土器で、実用には使えない。これを使用可能にするには、火山炉の主任ホルノに頼んで、焼いてもらう必要があるのだ。焼き上げた後の手形土器を使えば、メモータル内部にあるエレベータを動かすことができる。

同様に、土器王の遺物である「ハルバードの柄」と「穂先」を入手したら、ホルノに頼んでひとつにしてもらおう。



◀土器工房のドースから土器を入手したら、火山炉に迎え！



▶火山炉のホルノが、土器を焼き上げてくれるぞ！

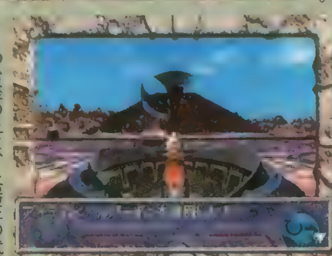
アルシラ平原　正三角形を描く謎の石碑に土器王の遺物を配置せよ！

祭司長キュラによると、土器復活のためにはアルシラ平原にある台座に、土器王の遺物を配置しなければならないという。まず、宮殿内部で入手できる「メダリオン」を、アルマ寺院のそばにある台座に配置する。すると、地下にある土器王の転体格納庫に降りられるので、そこで今度は司書のリテラから入手した、「土器王の指」を使用する。

次に、ハルバードの柄と穂先をひとつにして、火山炉のそばにある台座に配置する。すると、次の瞬間……！



◀この台座にメダリオンを使用すると、地下に降りることができる。



▶この台座の上に、土器王の武器であるハルバードを置くと……。

多元宇宙を喰い尽くす巨大な破壊神〝バルナ〟が復活する!

あなたが台座に土器王の遺物を配置した瞬間、轟音と共に地下から巨大なクジラのような姿の土器生物が出現した。はるか昔に土器王によって墓所に封じられた巨大な破壊神〝バルナ〟が、なんとあなた自身の手によって、復活してしまったのだ！

祭司長キュラがあなたに指示した土器王復活の方法は、じつは破壊神バルナ復活の方法だったのだ。しかし祭司長キュラは、バルナ復活の際に粉々に砕け散ってしまったために、いったいなぜ、彼がこんなことをしたのかは永久に分からなくなってしまった。

破壊神バルナは口から空間を切り裂く光線を発射すると、次元の彼方へと消えてしまった。そして多元宇宙を次々と喰い荒し、すべての宇宙を崩壊へと導こうとしている！

なんとしても破壊神バルナをもう一度封じて、この事態を食い止めなければならない。それを実行できるのは、この宇宙でただひとり、土器王だけだ。あなたはこの宇宙全体を救うために、今度こそ土器王を復活させなければならないのだ！



▲墓所で眠っていた破壊神〝バルナ〟が、キュラの陰謀によって復活した！バルナはその巨体で多元宇宙を次々と喰ってしまうという、創造を絶するほど恐ろしい存在なのだ!!



◀祭司長キュラがあなたに指示していたのは、土器王復活の方法ではなく、なんとバルナ復活の方法だったのだ。しかしいったい、彼はなぜこんなことを？



バルナの暴走から宇宙を守るため、「土器王」復活の真の方法を探せ!

すべての事件は、祭司長キュラと、彼に説得された司書のビブリオによって引き起こされたものだった。次々と多元宇宙を喰っていく破壊神バルナに、元の姿に戻った司書長テルミナスを始めとするライブラリーの司書たちも悲鳴を上げている。なんとかして土器王復活の方法を見つけだして、バルナを止めなければならない。

土器王に関する秘密は、どうやらメモータルの上層部に隠されているようだ。それを調査すると同時に、ケマポンを救う方法も見つけなければならない。この後は、急転直下の展開が待っているぞ！



◀ここまでの探検を共にしていたケマポンが、よりによってバルナの復活と同時に、突然意識を失ってしまった！　はたして彼を救う方法はあるのだろうか？



▶カチンコチンに固まっていた司書長テルミナスは、司書ビブリオの手によって、元に戻された。以後は、テルミナスと連絡を取りながら行動することになる。

前作をやっただけではわからなかった謎の部分が解き明かされる。前作で登場したジムやカルロスも再登場。

キリーク・ザ・ブラッド2
Reason in Madness

STG

PS, I ♥ YOU!

前作を途中で投げ出しちゃったとはいえ、[illegible]なんか、カルロスやサンダースが出てくるとやっぱりなつかしくなっちゃったりするわけ。なんかこういう続編モノの強みってやつだね。で、前作で明らかにされなかった謎が今回で明かされるらしいんだけど、終わらせてみたところ、どこが前作での謎だったのかわからないんだよね。うーん、困った、なんつって。てなわけでこれから「キリーク」を始めようかなって思っています。（山田さん）

情報センターからサタビサまでのマップを完全公開

敵との戦闘は3Dシューティングで、アドベンチャーの要素も濃い「キリーク2」だけど、けっきょくのところ歩き回るのは未来都市ニューロル内のダンジョン。やっぱりダンジョンのマップがあると、探索したり敵から逃げたりするにも有利になるよね。というわけで今月は、スタート地点の情報センターから、ラフレス採取後のサタビサ後半までのマップを、バンババーンと公開しちゃうぞ。また、ダンジョン内に落ちている、クリアー要素とは直接関係ないアイテムに関しては、マップ上に赤い点で記したので、探索している途中にでも拾い集めておいてくれ。

▼自分の現在地と向いている方向は、画面にマップを表示したりして常に確認しよう。



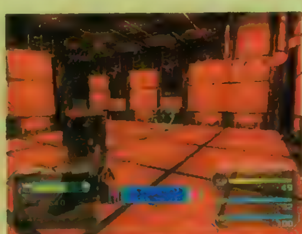


▲ダンジョンを探索中に突如飛び込んでくる通信などの演出も凝っている『キリーク2』。

情報センターでの戦い方

上方の敵は速攻で倒そう

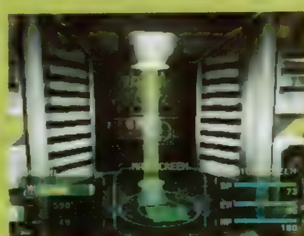
上方には小型の砲台と監視カメラが固定されている。どちらも上方に視点を固定しないと攻撃できないぞ。砲台は破壊するとマシンガン系の弾を落とすので絶対に倒しておこう。



◀監視カメラは危害を加えてくることはないが、倒さないでおくと警報を鳴らして強い敵を呼び出すのだ。

エネルギー回復所を利用しよう

情報センターでは何かとアッチコッチに言ったり来たりしなければいけないので、ローラーダッシュで移動する機会が多い。なくなったエネルギーは回復所で回復させればオーケーだ。



◀エネルギー回復所はサタビサ以降のマップにも必ず登場する。エネルギーをもったいぶらずにダッシュしまくろう。

敵の爆発を利用する

武器展示室へ入るための2つの扉は、押しても引いても開けることはできない。倒したときに爆発する敵の爆風を利用すれば扉を吹き飛ばせるぞ。敵をいかにうまく誘導するかがミソだ。



◀倒したときに爆発する敵はサタビサ以降にも登場する。なにかと応用できそうなテクニックではある。

サタビサでの戦い方

リペアパーツを貯めておく

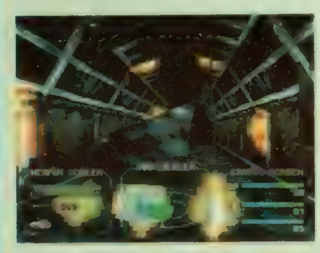
サタビサのリペアパーツを落とす敵にトップスピンがいる。こいつは倒した後にもう一度来るとまた復活しているので、これを利用してリペアキット貯蔵室を作っておくと便利だぞ。



◀こいつがトップスピン。リペアパーツを一ヶ所にまとめておけば、シールドが減ったときも慌てなくてすむのだ。

フロートマインで道を開け

サタビサの地下通路ではガリリウム金属が手に入るが、ガリリウム金属のある部屋の入り口や部屋への通路が岩で塞がれてて通れない。フロートマインの爆発で岩板を吹き飛ばそう。



◀フロートマインは発射してから約10秒経つと爆発する。その爆発に巻き込まれると大ダメージを受けるので注意。

下方の敵にも注意しよう

情報センターでは上方からの攻撃に悩まされたがサタビサでは下方の敵に注意だ。移動スピードが早く、体当たりで攻撃してくるやっかいな敵だ。また群をなして攻撃してくることも。



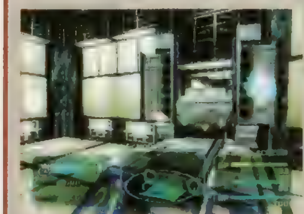
◀ゴキブリというかフナムシというか、そんなデザインの敵。下方に視点を固定してバックしながら撃とう。

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月29日		

情報センター 端末からラフレスの情報を入手

最短のクリアー法としては、まずピーコックを倒し、奥にあるブルーキーカードを入手。３色のボタンを赤に変え、コードカードを手に入れればマスターＩＤカードも手に入れられるはずだ。あとは情報やアイテムを集めてサタビサへ向かうだけだぞ。

ブルーキーカードを入手



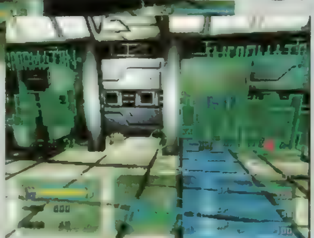
◀ブルーキーカードのある部屋の前にはピーコックがいるが、こいつはマシンガンの連射で楽勝だ。

赤・青・緑のドアを開ける



◀赤のドアでコードカードを入手したら、緑の色に揃えておこう。

▶パネルの色を揃えるとロックが解除された部屋が点滅する。

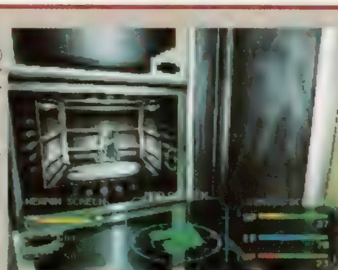


コードを揃えてIDカードを入手

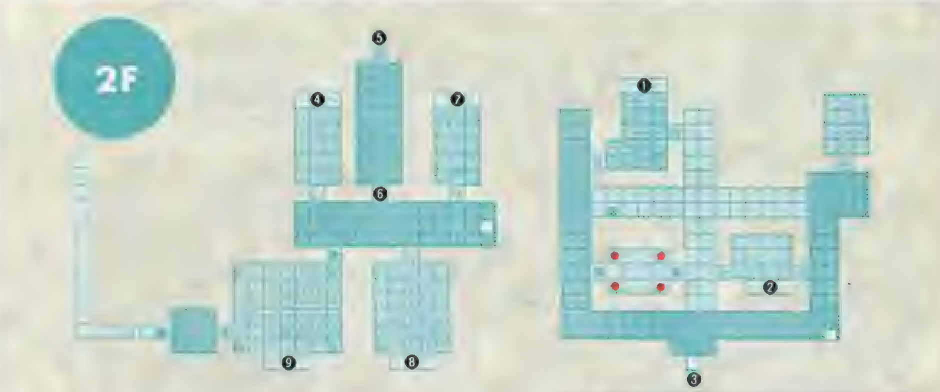


◀⑰で入手したコードカードの絵柄の通りにパネルを揃えればマスターIDカードが手に入る。

武器展示室でアイテム漁り

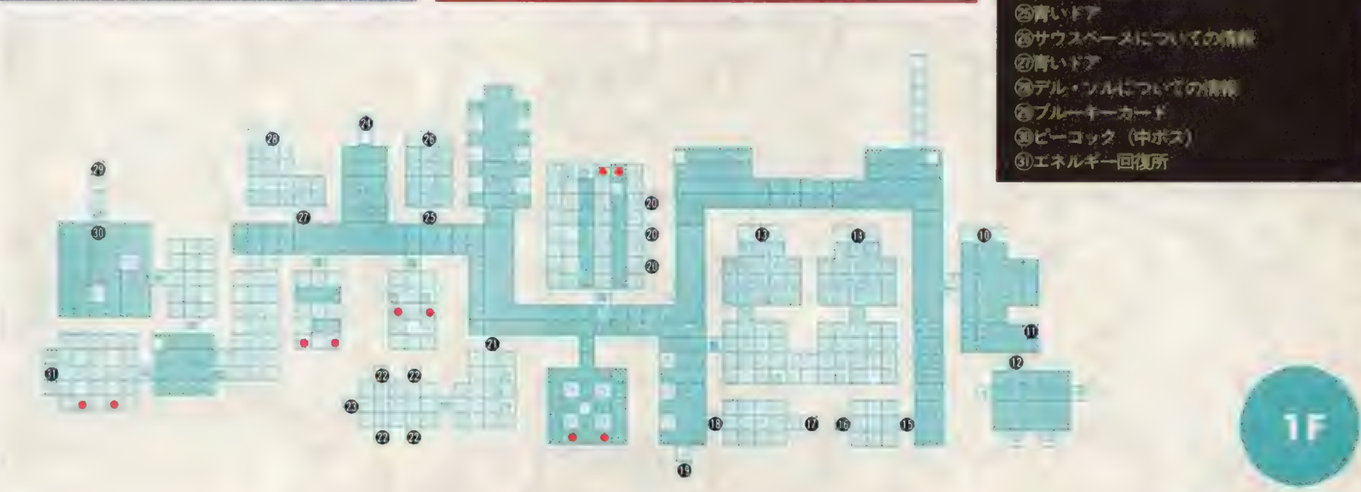


▶⑮で拾ったレッドキーカードを使い⑯で電源を入れるとアイテムを取り出すことができるのだ。



①ミハエル＝バイフロスの思想の情報
②ギガリウイルスの情報
③エレベーター（⑲へ）
④キリークについての情報Ⅰ
⑤エレベーター（㉔へ）
⑥緑色のドア
⑦キリークについての情報Ⅱ
⑧ラフレスについての情報
⑨サタビサの情報

⑩NEWプロテクトアーマー（SX−911）の情報
⑪レッドキーカード
⑫武器展示室のドア（爆発を利用して開く）
⑬バイフロス社の歴史についての情報
⑭ニューロルについての情報
⑮レッドキーカードで開くドア
⑯武器展示室全体の電源が入るスイッチ
⑰コードカード
⑱赤いドア
⑲エレベーター（③へ）
⑳赤・青・緑のドアを開ける３色のスイッチ
㉑ブルーキーカードで開くドア
㉒星座マークのコード・ボタン
㉓マスターＩＤカード
㉔エレベーター（⑤へ）
㉕青いドア
㉖サウスベースについての情報
㉗青いドア
㉘デル・ソルについての情報
㉙ブルーキーカード
㉚ピーコック（中ボス）
㉛エネルギー回復所



サタビサ　ラフレス採取後の帰りで力尽きないように



地下2階にはマシンガン系の弾が多数落ちている。マシンガンは対ボス戦で有効な武器なので必ずすべてを回収するようにしよう。そのついでにフロートマインも手に入れておけば、先述した方法でガリリウム金属へ通じる道にある壁を破壊でき、ガリリウム金属を手に入れることができるぞ。

地下1階では、まず⑬で電源を入れよう。すると④⑩のスイッチを入れることができ、1階へ通じるエレベーターに乗ることができるようになるのだ。また、地下2階でレコード・カードを手に入れていれば、端末を利用してガリリウム・アモルファス金属についての情報を聞き出せるぞ。

1階にいるボス・ビットブリーダーは、ある程度の余力を残していないと、ラフレス採取後の帰路で力尽きることがあるので注意。

ガリリウム金属を絶対に入手



◀ガリリウム金属を入手して帰還すると、ジムがマシンガンをパワーアップさせてくれる。

スイッチをオンしてロック解除



▶スイッチをすべてオンにしておけば、エネルギー回復所で回復することもできるようになる。

ビットブリーダー攻略法

順調に進んでいれば、この時点でミサイル系の武器も多数そろっているだろうけど、ビットブリーダーにはミサイルなど不要。基本的にマシンガン攻撃で倒せるのだ。時折ゆっくりしたスピードで発射される弾は、武器をレーザーに切り替えて相殺すればよい。



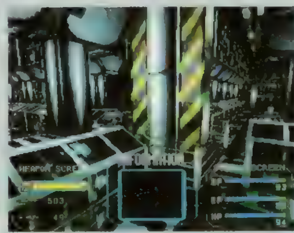
▲相手の攻撃に撃ち負けないようにマシンガンを連射。多少のダメージは覚悟して戦おう。

サタビサ アイテムを無視すれば3分でクリアー可能

速攻でクリアーするのなら、最短ルートを進んでいけば、ボスのハイドロタランＲＲを倒す時間を入れても３分でクリアーできる。しかし、それではアイテム集めや情報を手に入れられないので、最短クリアーはおすすめできない。ここで手に入る重要アイテムの中にＰＤＣＳ100がある。これは取ってもすぐに効果が現れることはないが、持ち帰るとジムがプロテクトアーマーの防御力を上げてくれるのだ。で、その入手方法を説明しよう。

まずは地下２階にある４つのスイッチを入れ、中央にある発電機のタービンを回転させる。すると⑧⑨⑩⑪のエレベーターが作動して武器展示室へ行けるようになるのだ。が、その前に仕掛け砲台のスイッチをオフにしておいた方が安全だ。また、タービン近くで手に入れたレコード・カードは④で再生できる。④へ行く通路にある壁は、フロートマインで破壊すれば先に進めるようになるぞ。

発電機を作動させよう



◀②③⑤⑥のエレベーターでそれぞれ移動し、４つのスイッチをオンにしないと⑧～⑪のエレベーターは作動しない。

仕掛け砲台を作動させない



▶仕掛け砲台をオフにしておかないと、抜き展示室まで行くことはできても、戻ってくることはできないぞ。

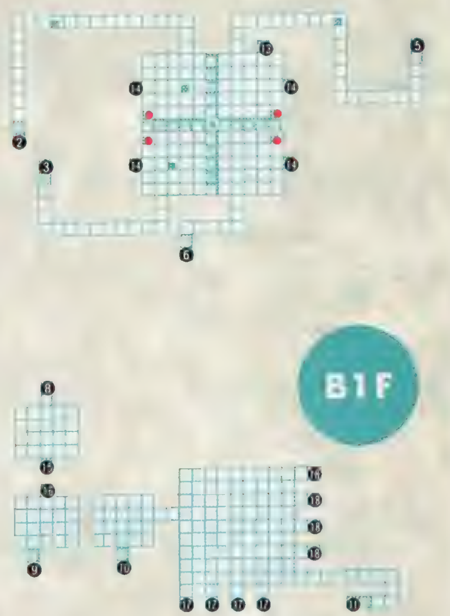
ハイドロタランRR攻略法

サタビサ前半に登場するハイドロタランの改良版だけあって、攻撃力がハンパな強さではない。横に移動しながらマシンガンの連射やミサイル系の武器をブチ込めばそれほど手こわい敵でもないぞ。



◀できるだけギリギリまで接近して、視点を上方に固定して連射。これが意外と攻撃を受けないのだ。





①エネルギー回復所	⑩エレベーター
②エレベーター	⑪エレベーター
③エレベーター	⑫武器展示室
④レコード・カード再生装置	⑬レコード・カード
⑤エレベーター	⑭発電機のスイッチ
⑥エレベーター	⑮⑰をオフにするスイッチ
⑦ハイドロタランＲＲ	⑯⑱をオフにするスイッチ
⑧エレベーター	⑰砲台Ⅰ
⑨エレベーター	⑱砲台Ⅱ

ポリゴンで作られた地形を元気なキャラが大冒険
グリグリ動く背景に酔えることまちがいなしだ!!

Floating Runner
～7つの水晶の物語～

ACT

PS,I ♥ YOU!

平面のフィールドを自由に進めるアクションは今までにもあったけれど、それをポリゴンで改めて表現したゲームはこれが最初だと思う。地形がポリゴンで作られているおかげで、動く足場が「前後左右」に加えて「上下」にまで動いてくれるのには、ちょっと驚かされた。ちなみにこのゲーム、キャラの移動に応じた背景の動きかスゴいために、三半規管への影響かハンパではない。ゲームで酔いやすい人は、くれぐれもご用心！　（JOH）

ファンタジックな世界が舞台の3Dアクション

元気いっぱいのキャラ〝レイ〞と〝クレス〞が、コミカルな敵を相手に大冒険、そんなオリジナルのアクションがもうすぐＰＳで遊べるぞ。このゲームの舞台となるフィールドは、上下左右に立体的な広がりを持っているので、気をつけていないと迷子になりやすいのだ。また、各ステージのゴール地点にたどり着くことが面クリアの条件になっていて、最終面を除くステージにはボスが登場しないのも大きな特徴だ。

各ワールドに散らばったクリスタルを集めなおし、光の国〝クリスタルランド〞の平和を取りもどそう。



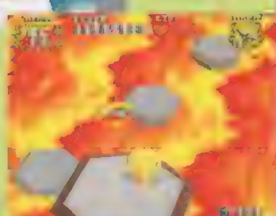
レイとクレスの多彩なアクションを使いこなせ

チェック1　視点は2種類

ゲームには２種類の視点が用意されていて、プレイ中に自由に切り換えることができる。攻略を進める時には、基本的に通常の視点でＯＫだ。ただし、ジャンプする時に足場の位置を正確に把握したい場合は、画面見下ろしに近い、もう一つの視点がお勧めだ。



◀通常の視点。こちらの方が前方の確認もしやすいので、基本的には、この視点で攻略を進めよう。



▶これが見下ろし視点。キャラの足を注意深く観察すると、上の写真との違いが分かるハズ

チェック2　武器を上手に選択しよう

マイキャラは、最初から装備している通常弾に加え、特定のアイテムを獲得することで６種類の武器を使うことができる。どの武器を使うかは、いつでも自由に切り換えられるけれど、通常弾以外は、一定のクリスタルを集めていないと、利用することができないぞ。



◀新しい武器は、フィールド上の宝箱などの中に隠されている。見つけたら必ず回収しよう。



▶フレイムロッドを使ったところ。敵を焼き尽くす炎は、通常攻撃よりも強力で使いやすいぞ。

チェック3　サイドステップも便利だぞ

ジャンプやダッシュなど、マイキャラには様々な動きが用意されているけれど、敵の素早い攻撃を迅速に避けたいのなら、サイドステップが一番だ。この動きはＬ／Ｒボタン一発で使うことができるので、体力を温存したい場合には積極的に使っていこう。



▲サイドステップを使えば、簡単かつ迅速に横移動を行うことができる。敵の攻撃を効率よく避ける手段として、とても便利なのだ。

チェック4　ジャンプは生死の分かれめ

このゲームの攻略で一番重要なのはジャンプのテク、それに尽きる。ジャンプする前にダッシュをしておければ、そのスピードに応じて、跳ぶ距離を伸ばすことができるぞ。また、ジャンプ中の空中制御はほとんど受け付けてくれないので、操作は慎重に行おう。



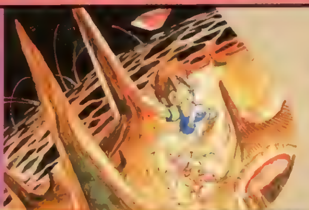
▲ジャンプ移動はゲームの必須テク。足場から足場へのジャンプを連続して成功させたい時などは、神経がすり減ってしまうほど緊張する。

ジャンル	アクション	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	'96年1月18日予定		

危険だらけのステージにレイとクレスで挑戦だ!!

このゲームには、一番最初のステージの後に、2つのステージで構成された6つの世界が待ち受けている。どの世界から攻略するかは自由に選べて、その全てを踏破した後には、最終ボスの待ち受ける世界への扉が開かれるぞ。それでは、それぞれ特徴のある6つの世界を、早速紹介することにしよう。

赤の水晶 火の世界



灼熱の溶岩が広がる恐怖のステージ。戻されやすい地形が多いので、実はこの世界の攻略が一番難しかったりする。トラップもたくさんあるぞ。



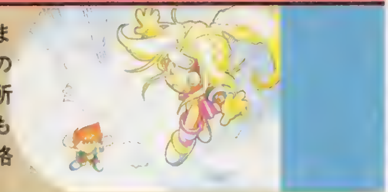
▲ジャンプの時には、障害物の動きもよく見よう。



▶橋は結構渡りにくい。落ちないよう注意しよう。

水色の水晶 空の世界

このステージは、せまい通路が多いのが最大の特徴。ジャンプする場所も少ないし、進む方向も分かりやすいので、攻略は比較的楽なのだ。





▲ここでは、一気にすべり下りて、タイミングよくジャンプしよう。

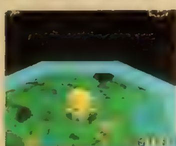
▼大陸と大陸は、青いすべり台でつながれている。とても綺麗なのだ。



青の水晶 水の世界

水を型どった地形が次々と登場する。どうジャンプすればいいのか判断しにくいポイントが多いので、慣れるまで苦労するぞ。





◀上下に移動する足場では、動きをよく観察すべし。

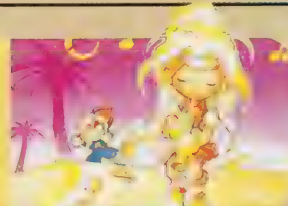


▶地形も、水の世界らしいデザインなのだ。

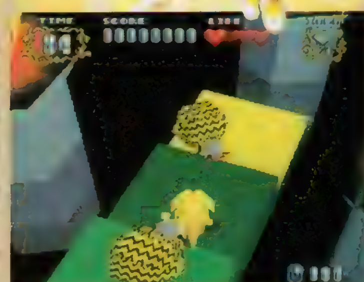


▲この世界にもすべり台が登場する。勢いよく下りるのは気持ちいいぞ。

黄色の水晶 砂漠の世界



荒涼とした砂漠の世界。攻撃がインケンな敵キャラや、分かりにくい仕掛けが多いので、攻略に手こずることも多い世界なのだ。

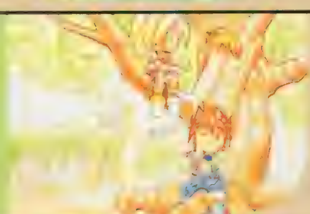


◀ここは、隠し足場の出現に関係した重要な場所だ。



▲タイムのロスは最大の敵。落下すると後がツラいぞ。

緑の水晶 巨木の世界



木々の生い茂る、森のような世界。全体的には簡単なのだけれど、1ケ所だけ足場への移動が鬼のように難しい場所があるので、心してかかろう。



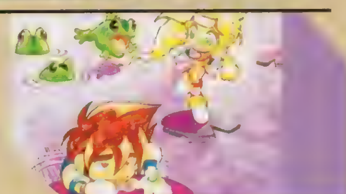
▲ジャンプが届けば木の上に乗ることもできる。足場として利用しよう。

▼前方の矢印にご注目あれ。その方角へ進めば、クリアできるのだ。



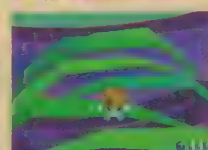
紫の水晶 沼の世界

この世界は、地下の沼地が舞台となっている。全体の地形をよく把握しておかないと、どこに向かえばいいのかも分からなくなってしまうぞ。





▲紫のカーテンは、向こう側を見渡せても、通り抜けはできないのだ。



◀紫の毒沼は、踏み込むとダメージを受ける。



▶階段などの、特徴ある地形がたくさん用意されている。

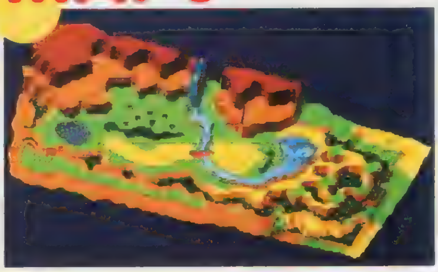
"巨木の世界""水の世界"などの序盤ステージを大攻略

このゲームはステージ数も多いので、このページだけではすべてを攻略しきれない。そこで今回は、一番最初に誰もが通るステージと、"巨木の世界""水の世界" にマトをしぼって、攻略をお届けするぞ。全体マップに加えて、攻略のポイントになりそうな点をピックアップして紹介するので、しっかりとチェックしておこう。

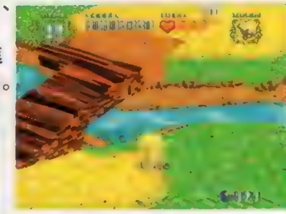
最強の敵は、常に "迷子" と "ジャンプ" であることを忘れないように！

最初のステージ

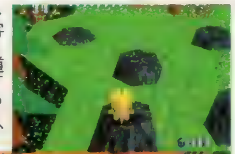
MAP!



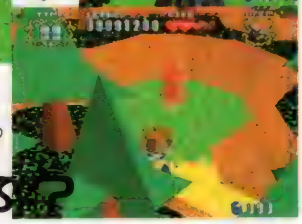
最初は直進して、川が見えたら左、後は右の小道を進めばクリアできる。



▲小川の表現もすばらしく、ちゃんと流れているように見えるのだ。



▶寄り道すると、こんな場所もある。



▶出口のクリスタルに触れた時の色で、次の世界が決まるのだ。

どの色を選ぶ？

巨木の世界❶

目印となる地形が少ないので、切り株を足場にして高台に進むところで、進行方向を見失いやすい。それを除けば、そんなに難しいステージではないので、進む方向は常にマップで確認しておこう。



▲着地する寸前はボタンから指をはなすのが、ジャンプのコツ。

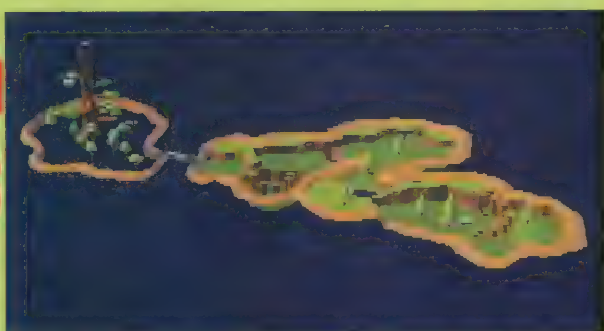
足場命の地形が続出！

切り株はともかく、最後の大木は、枝から枝へのジャンプでの跳び移りが非常に難しい。ここでの足場は、大ジャンプを使うと丁度いい間隔に並んでいるので覚えておこう。



▲橋を渡るクレス。ここは敵も出ないので安心しよう。

MAP!





▲さぁ、出口まであと一歩だ。ここまでの足場は、大ジャンプ（ダッシュなし）で突破するのが基本。



▲木の中に宝箱が隠されていることも。見逃さないように！

巨木の世界❷



◀ジャンプしようとする場所に敵がいる時は、接触に注意。



▲眼下に広がる背景にご注目。あまりに美しいので、見惚れてしまうほどだ。



▶螺旋状に道が続いている。ここを登るのは一苦労だ。



▲螺旋状に道は行き止まり？　実はこの左に出口が待っているのだ。

MAP!

前のステージに比べれば楽勝だろう。上下に大きく移動する足場など、正しい進行ルートが見つかりにくい傾向があるので、それだけはチェックしておこう。

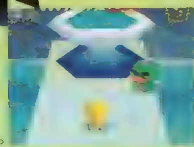


水の世界❶

このステージで最大のネックは、「どうしてジャンプが届かないのか分からない」と思われがちな場所が多いことだろう。特に分かりにくい場所は下の写真で解説しておいたので、チェックしておくこと。なお、水色一色の床は、流される上に歩きづらい場所なので、基本的に立ち入らない方が無難だ。



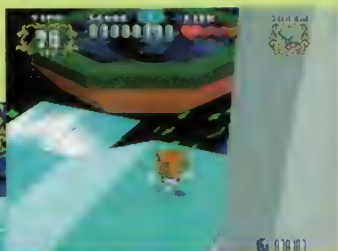
◀せまい通路では、敵にハネ飛ばされないように、気をつけよう。



▶その先の地形には、特に意味はないけれども、こんな噴水もある。



美しいグラフィックに注目



▲最後の足場へは、正面からでなく、写真のような位置からジャンプせよ！



◀ここでは、前方にダッシュするだけでOK。ジャンプボタンは押す必要がないので、覚えておくこと。

敵キャラもユニークなのだ



水の世界❷

進行ルートも分かりやすいし、ジャンプがなかなか届かない場所もない。ただし、勢いをつける必要があるのに、その先が上下する足場だったりと、ちょっぴりイジワルな場所もあるので、簡単には攻略できないぞ。

また、このゲームは全体に地形の切れ目が分かりにくいのだけれど、このステージでは、それがミスにつながりやすい足場が非常に多い。あらかじめ覚悟してからプレイしよう。



▲ここはダッシュで下ってジャンプする場所。タイミングが悪ければ、再挑戦しよう。

MAP!



ジャンプのタイミングがムズいのだ

着地が困難すぎる足場もドカドカと登場するぞ。ここでは〝加速→ジャンプ〟のタイミングのとり方が最大のポイントになる。そうは言っても、このステージでは落下した後に大きく戻されることはないので、その意味では楽なステージと呼んでも差しつかえない。



◀水柱が連続して立ち並ぶ、ちょっとムズい地点。



▶完全突破まで、あと一息だ。ちなみに、この足場はスベる場所ではないので、ご安心を。

キミはこの恐怖に耐えられるか？



▲細い足場が続き、その上を岩が転がっているという恐ろしい場所。多少のミスは目をつぶってガンガン行くしかないぞ。

リアルなのはレースシーンだけじゃない!!
血統と騎手の能力を重視した、リアルなゲームバランスにも要注目!!

クラシックロード

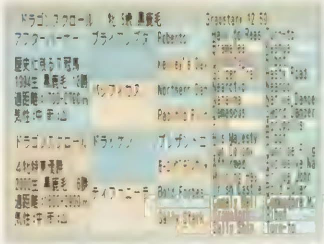
SLG

PS, I ♥ YOU!

このゲームで競争馬を勝たせることができないという人は、おそらく配合が悪いか調教か悪いか、乗せている騎手か悪いか（例えば仲館など）の3通りの理由、もしくはいくつかが重複しているのでは？　勝てない人はこの記事を読んで、自分のやり方をもう一度見つめ直してください。すると、「あっ、そうか～。仲館クンに騎乗依頼してたのかマズかったのか。じゃあ猛にしよ」てな具合いに気がつき連勝街道まっしぐらです。（倉敷路人）

勝てる 馬づくりの基本は配合と調教が全て

競争馬の基本的な能力はスピード、スタミナ、パワーで構成され、そこに我慢強さや気性などの要素がプラスされて全体の能力が決定される。そのなかで最も重要なのがスタミナ。スピードはその次だ。スピードは調教で集中して鍛えやすいため、スタミナを先天的に持っていた方が有利、というのが理由だ。なるべくスタミナに重点を置いた配合を心がけよう。また、先行馬が勝ちやすいというゲームバランスの面からも、スタミナは重要といえるだろう。配合でスタミナ、調教でスピードという方針でプレイすれば、クラシックへの道はそう遠くないはずだ。



▲種牡馬、繁殖牝馬のスタミナを示す数値が、それぞれ2400メートル以上はないとスタミナの能力の高い産駒は生まれにくい。

優駿モードから始めた方がCRモードがラクに

ＣＲモードで開始したときの資金は1億。そして優駿モードで始めたときの資金は2億。これだけでも優駿モードでゲームを始めた方がラクだという事がわかるというもの。また、最初から良血同士の配合が可能な点も、ＣＲモードに比べて有利に進められる理由のひとつだ。

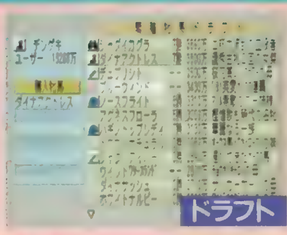


▲優駿モードで3頭が8億も稼いでくれた。これで2年目以降がラクになる。

生産 血統重視のゲームだからこそ良血は走る!

能力の高い肌馬が手に入ればコッチのもん

やってみればわかると思うけど、良血同士の配合で生まれた産駒はよく走る。それも能力の高い肌馬の産駒は総じて走る。自家製でより高い肌馬を生産するためにも、初期牝馬はいいものを手に入れておきたい。優駿モードで始めた場合、ドラフトがあるため確実とはいえないが、能力の高い肌馬が手に入りやすいぞ。



◀気に入った肌馬を購入できるまで何度でもリセットしよう。

おすすめ繁殖牝馬

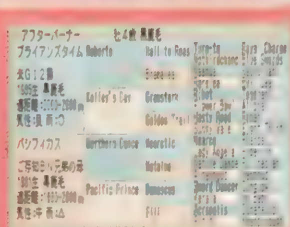
●パシフィカス
ビワハヤヒデ、ナリタブライアンの母。ここは迷わずブライアンズタイムをつけよう。
●ベガ
サンデーサイレンスがベスト。極端なインブリードでなければなにをつけてもよい。
●アドラーブル
サンデーサイレンス、トウカイテイオー、ホワイトマズルがおすすめだ。



▲ユーザーフレンドリー産駒はぜひ購入したい。繁殖としても優秀な成績を残す。

ナリタブライアン配合は 走る

ドラフトでパシフィカスを獲得できたら、ブライアンズタイムを種付けしてナリタブライアンを再現してみよう。アウトブリード配合のためか、丈夫で能力の高い産駒が生産できる。もちろん、クラシック3冠も夢ではないぞ。



▲10頭近く生産したけれど、どの産駒も総じてクラシックを制覇してくれたのだ。

インブリードで能力の底挙げを

馬の血統中に共通の先祖をもつように配合する、近親交配のことをインブリードというのだ。インブリードするとスピードやスタミナなど特定の能力を底上げすることができる半面、体の虚弱な馬も産まれやすくなる。逆にインブリードしない配合、例えばさっきのナリタブライアン配合などをアウトブリードといい、能力の底上げはないけど丈夫な仔が産まれやすくなるのだ。種牡馬だけに限らず、牝馬でもインブリードは可能なので試してもいいかも。

奇跡の血量を目安に

インブリードしたときに、その馬の血統中に占めるある馬の血の割合が18.75%のときに奇跡の血量というのだ。ゲーム中では特に効果が高く、これより血量が濃くなると駄馬が産まれやすくなるようだ。なるべくなら配合の際の血量の目安程度にとどめておいたほうがいいだろう。



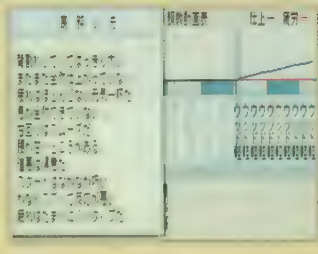
▲ノーザンダンサーの3×4のインブリード。どんな仔が産まれるか楽しみ。

◆インブリード効果14種とその例

スピード	ニアークティック、トムフール、サーゲイロードなど
スタミナ	ヒンドスタン、アリシドン、モガミなど
我慢強さ	ヘイルトゥリーズン、ロックフェラ、パーソロンなど
気性の激しさ	ノーザンダンサー、ロベルト、バックパサーなど
スピード＆スタミナ	マームードなど
スピード＆我慢強さ	ネアルコ、ハイペリオン、プリンスリーギフトなど
スピード＆パワー	ボールドルーラー、プリンスキロ、ダマスカスなど
スピード＆気性の激しさ	ナスルーラ、レッドゴッド、ガーサントなど
スタミナ＆我慢強さ	ブライアンズタイムなど
スタミナ＆パワー	フォルリなど
スタミナ＆気性の激しさ	シカンブルなど
パワー＆タフさ	スワップス、カレッドなど
とてつもない大物が出る	グロースターク、テスコボーイ、ミルリーフなど
馬への影響が未知数	パシフィカスなどの牝馬、ファバージ、ダイハードなど

調教　厩舎メモをチェックして馬に合ったメニューを組む

良血は走る、とはいえ、脚が弱かったり腰が甘かったりする馬は大した成功を挙げることはできない。能力がそこそこでも、丈夫でガンガン鍛えられる馬の方が、立派な成績を収めることはよくある話だ。そう、「無事是名馬」ってやつですね。そのへんの馬の体質や能力を知ることができるのが厩務メモなのだ。体質が弱くなく、スタートが下手でなく、ズブくなく、疲れが溜りやすくない馬はとりあえず合格だ。また、喉鳴りや裂蹄のひどい馬は最初から育てないほうが後でガックリせずにすみますよ。



◀1月1週にセーブしておき、メモを見た後にリセット。そしてコメントの良かった馬だけを育てよう。

基本調教は坂路かウッド

調教はプールがスタミナ。坂路がスピードとパワー。ダートとウッドが全体的な能力をアップさせる。ダートとウッドとの違いは疲れと脚への負担の蓄積度の違いにある。おすすめは脚への負担が軽く疲れの溜まりやすいウッドの方だ。というのも、疲れはグラフで表示されたりメモに記されたりして程度を知ることができるからだ。それに比べ、脚への負担はどこにも表示されないためカンに頼るしかない。ウッド調教なら少なくとも脚への負担が疲れを越えることはないため、より馬に優しいというわけなのだ。坂路も同じ理由。とくにスタミナバリバリの馬は、この調教で鍛えると著しく成長していくぞ。

ゲート練習	ゲートを嫌がる馬はぜったいにやっておく必要がある。
プール	やる必要なし。スタミナ不足の馬は短距離に出走すべし。
ダート	疲れは溜まらないが脚への負担が大きいためやる必要なし。
ウッド	脚への負担が軽くバランスよく成長する。基本の調教。
坂路	疲れは溜まるが脚への負担は少ない。スピード強化用調教。

太さと仕上がりが重要ポイント

よりよい状態で競争馬をレースに出走させるのは、調教師でもあるプレイヤーの務め。それにはよりよい状態というものがどのような状態かということを知っておく必要がある。厩舎メモの一覧を掲載しておいたので参考にしてほしい。上にあるコメントほどいい状態だぞ。

太さ
張りもありなかなかの好馬体だ（ベスト体重）ふっくらしていい感じだ（＋1～4kg）腹が少し巻き上がっている（－1～4kg）欲をいえばもうひと絞りほしい感じだ（＋5～10kg）張りがある馬体だが気持ち太い感じだ（＋11～16kg）絞れていかにもギリギリの馬体だ（－5～8kg）腹まわりにムダな肉がついている（＋17～24kg）腹のあたりがもっさりしている（＋25～30）トモのあたりが少し淋しい感じがする（－9～12kg）背割してはっきり太い（＋31kg以上）トモの肉がもっとほしい（－13kg以上）

仕上がり
絶好調でこれ以上ない仕上がりだ（100%）気合いも乗ってなかなかの好仕上がり（95%以上）あとひと追いで仕上がるだろう（91%以上）9分通り仕上がっている（81%以上）8割方仕上がっている感じだ（71%以上）仕上げ途上で気合い乗りも今ひとつ（61%以上）仕上げ途上でまだ走れる状態じゃない（51%以上）まだまだ全然仕上がっていない（50%以下）

追い切りは本馬場3本

レース前の追い切りは3本は行いたい。というのも、追い切り2本では体重の調整がうまくいかず、太めのままレースに出走せざるを得ないからだ。ベストの状態で馬をレースに挑ませてあげるためにも、追い切りは最低3本は必要なのだ。その追い切り内容は、本馬場がいいだろう。確かに本馬場追い切りは脚への負担は大きいが、スピードアップの効果が全追い切りの中でもいちばん大きい。それに、脚への負担はウッドと坂路で調教していればそれほど蓄積されてはいないはずだ。本馬場追い切り（一杯）を3本こなして新馬戦に挑めば、まず負けるようなことはなく、その後のローテーションも組みやすくなる。また晩成タイプの馬は、古馬になってから本馬場追い切りを開始した方が効果的だぞ。

◆単走で追い切った時の体重の減り方

コース＼強さ	軽め	馬なり	強め	一杯
5F	0～4kg	2～6kg	4～8kg	6～10kg
6F	2～6kg	4～8kg	6～10kg	8～12kg
坂路	2～6kg	4～8kg	6～10kg	8～12kg

出走登録　騎手は岡倍か猛、戦法は先行に限る

勝てないレースも騎手で勝つ

先にも述べたけれど、このゲームでは先行馬が圧倒的に有利にバランスが取られている。それも2、3番手から抜け出し突き放すといった戦法で勝つパターンが多いのだ。これをうまくやれる騎手が岡倍と猛というわけ。依頼料の高さがネックだけど、人気薄の馬を勝たせてくれることもあるから仕方ない。



◀印のあまりない能力的に劣る馬も、好騎乗で勝たせてくれるのだ。



▶勝つことで馬の能力が大幅にアップするという、いい循環が生まれるのだ。

◆タイプ別おすすめ戦法

逃げ	かかり気味だったり気性の悪い馬や、「距離二千は欲しい」と言われた馬に。
先行	比較的ズブ気味の馬はこれで。スタミナが標準以上なら基本の戦法。
差し	スタミナに不安のある馬や、よっぽどの切れ味を持つ馬はこれで。
追い込み	ゲームの性質上、追い込みはまず決まらない。やめたほうがいい。

牡馬3冠への究極ローテーション

関東版だろうと関西版だろうと、牡馬は右に挙げたローテーションでクラシックを狙おう。新潟3歳Sと朝日杯3歳Sの後に1カ月、東京優駿のあとに2カ月の休養を取ることのできる、馬に優しいおすすめのローテーションなのだ。

6月3週 新馬戦
▼
札幌3歳(GⅢ)
▼
新潟3歳(GⅢ)
▼
京成杯3歳S(GⅡ)
▼
朝日杯3歳S(GⅠ)
▼
弥生賞(GⅡ)
▼
皐月賞(GⅠ)
▼
東京優駿(GⅠ)
▼
セントライト記念(GⅡ)
▼
菊花賞(GⅠ)



▲菊花賞を勝ったあとは、休養に入ってもいいし有馬記念に向かってもいい。

遊園地を自分でデザインできるという夢のある経営SLG。その遊園地作りに、絶対欠かすことのできない資金。その資金を効率よく稼ぐために、さまざまなテクニックを解説!

テーマパーク

SLG

PS,I ♥ YOU!

自由な発想のもとで、きままに遊園地経営を行えるこのゲーム。エレクトロニック・アーツ・ビクターさんでは、ユーザーからのテーマ・パークの募集を行っている。募集に応募するなら、やはり大きくバラエティに富んだ遊園地を作りたいよね。それにはやはり、多額の資金が必要となる。そこで、今回は資金の効率的な増やし方にポイントを絞って、さまざまなテクニックを紹介しているので、ぜひとも参考にして欲しい。（カックンR）

遊園地王に必要なのは、「非情の心」なり!!

遊園地は明るく、楽しく、美しく!!

このゲームの魅力は、なんといっても自分の思い通りに遊園地を経営できる点だ。自分の好きなアトラクションやショップを自由に配置して、理想の遊園地を作ることも夢ではない。しかし、遊園地を上手に経営していくには、いろいろと気をつけなければならないことが多い。当然アトラクションやショップを十分に考えて配置しなければならないし、またお客さんの要望にこたえるような施設も用意しなければならない。そのほかにも、ゲームのレベルが上がると、材料の仕入れや新しいアトラクション、パークの各種施設の開発を自分で行うようになる。より自分でいろいろと管理できるので、細かな経営を行えるようになるが、その分手間もかかる。特に、仕入れに関しては注文が遅れると在庫がなくなり、ショップを開けなくなってしまうのでこまめなチェックが必要になる。また、交渉ごととして、スタッフの賃上げ交渉や業者との仕入れ値の交渉がある。これは、相手の出方を見て、適当なところでの妥協が必要だ。このように、細かい経営も可能だが、ゲームに慣れるまでは、遊園地作りに専念できる初級でプレイすることをオススメする。

資金 すべてはまず資金を安定させることから始まるのだ!!



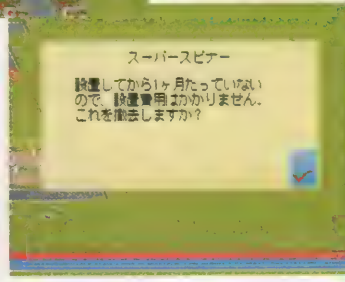
どんな遊園地を作るにせよ、充分な資金がなければ運営していくことはできない。そのためには、お客さんの要望に答えるだけでなく、ときには資金稼ぎのために非情にならなくてはならない。上手に運営していくには、お客さんに対してアメとムチをうまく使い分けるようにしよう。特にゲームの序盤では、資金稼ぎに徹する必要があるぞ。



この人の言うことはとりあえず聞いておきましょう

ゲーム中に、入場料金やそれぞれのショップの価格についてアドバイザーがアドバイスしてくれる。長期的にみて、基本的には、そのアドバイスに従っていれば間違いない。ただし、状況によってはアドバイスが現状に合わないこともある。特に、資金が少なくて困っているときなどには、アドバイスよりも入場料などを安くしてお客さんを増やすことによって、とりあえずの資金を稼いだほうがいい場合もある。そういった特殊な状況では、お客さんの反応を見ながら、自分で判断して価格を設定しよう。

▲コントローラの操作で間違いやすいのが、コマンドをキャンセルするつもりで誤って道を消してしまうことだ。慎重に操作しているつもりでも、ありがちなミス。コントローラの操作は落ち着いて確実に行おう。また、コントローラだと道を作るときに、曲がってしまいやすい。よけいな手間や資金をかけないためにも1ブロックずつ確実に道を作っていこう。



◀アトラクションを設置したあとで、設置場所や出入口の場所が気に入らないときは早めに撤去しよう。1ヵ月以内なら設置にかかった費用が戻ってくるぞ。

ますは、自分が遊園地を創る土地を決める。所持金に合わせて場所を選ぼう。初めは、イギリスにするのが一番無難だ。

▼

次に、遊園地のオープンの準備。歩道を設置し、アトラクションなどの施設を設置する。規模に合わせてスタッフも配置。

▼

遊園地を開園する一方で、新しいアトラクションやショップの開発を行う。また、ショップの材料の在庫管理も忘れずに。

▼

毎年、スタッフの賃金交渉と商品の仕入れ値の交渉を行う。交渉が決裂したときは、その後も定期的に行われる。

▼

ある程度、遊園地が大きくなった段階で競売にかける。アトラクションの中味や遊園地の規模などによって価格は決まる。

あとは売却金をもとに、上の手順の繰り返しになる。売却すると作った土地に青印が付く。世界中の土地を青印にするのが最終的な目標になる。

資金調達のカギは心理のツボをつくことだ!

行列には並んでしまう悲しいサガ

遊園地に来るお客さんは、現実と同じように行列が出来ていると、思わず並んでしまう傾向がある。そこで、アトラクションの整列歩道を長めに作っておこう。すると、人気のあるアトラクションは特にお客さんの行列ができやすいので、さらにお客さんが並び利用者を増やすことができる。ただし、長くとはいっても、意味もなく折れ曲がった整列歩道は逆効果になる。作るときはできるかぎり直線的に整列歩道を作ろう。また、整列歩道が長い方が多くのお客さんを確保しておけるので、退屈なお客さんを作らずにすませることができる。

入口をこのようにセットしてみる



▲人気のあるアトラクションに、上の写真のように入口を前方にする。あとは、アトラクションを囲むように整理歩道を設置してみよう。

このように行列ができるようになる



▲アトラクションを取り囲むように、行列ができている。こうなれば、次から次へとお客さんが行列に並んでくれるようになるはずだ。

遊園地の思い出にグッズをどうぞ

人気のあるアトラクションのそばに、バラエティショップなどのグッズを売る店を配置しておこう。すると、アトラクションに乗ったお客さんが遊園地に来た記念としてかどうかわからないが、どんどんグッズを買っていってくれる。バラエティショップのグッズは、他の商品に比べて価格がかなり高くなっても売り上げが落ちにくい。それだけ、利益も大きくなるので、場所を考えて配置し、しっかりと儲けましょう。



▲人気のあるアトラクションのそばに、バラエティショップを設置してみよう。グッズの価格をどんどん上げても売り上げが落ちないぞ。

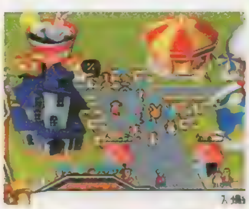
バンバン売れるバラエティグッズ







▶バラエティショップでグッズを買ったお客さんの人達です。青い風船を持っているので一目でわかる。



▲遊園地いっぱいに、青い風船を持ったお客さんであふれかえっている。バラエティショップのグッズは、多少価格が高くてもかなり売れるぞ。

しょっぱいポテトのあとにコーラ

飲食店もグッズを売る店と同じように、アトラクションのそばに配置したほうが売り上げが伸びる。また、食べ物と飲み物のショップを並べて配置すると、より一層売り上げを伸ばすことができるぞ。さらにポテトとコーラを並べて売るときは、ポテトの塩の量を増やして売ってみよう。しょっぱいポテトを食べたお客さんは、ノドが乾くことになる。すると、そばで売っているコーラの売り上げがさらに伸びることになるぞ。



▲ビッグフライポテトの塩の量を多いに設定しよう。これでしょっぱいポテトのでき上がりだ。食べたら最後、なにかを飲まずにはいられない。



▲こちらの思惑通りに、ポテトを食べたお客さんが次から次へとコーラを買いに寄っている。ちょっとやり方は汚いかもしれないけど、これも商売と割り切ってしまいましょう。

まるで美術館のような遊園地だね

アトラクションの回る順番を自分で決めて、その順路に沿ってお客さんを誘導してみよう。一方通行にしておけば、簡単にすべてのアトラクションとショップに寄らせることができる。順路に沿った遊園地の作り方は、アトラクションの入口と出口を道でつながず、引き返せないようにする。また、出口へは専用道路でのみ行けるようにしよう。



▲入口は右側、出口は左側にしておき、引き返せないようにしておく。出口の先にショップを並べておけば、道は一つしかないので寄らないわけにはいかず、売り上げが伸びる。

左へどうぞ



▲右側にある歩道は、出口への専用道路なので一方通行になっていて、奥へはいけない。お客さんには左の歩道を通って、アトラクションのある方へと向かってもらいましょう。

思えば遠くへ来たも〜んだっと!

遊園地が大きくなってくると、なかなかお客さんが奥までいってくれない。そこで、アトラクションの入口を手前に、出口を奥に配置しよう。すると、お客さんはアトラクションに乗り終わると、自然に遊園地の奥へ向かうことになる。また、先ほど紹介した一方通行の方法を組み合わせれば、アトラクションに乗せるだけで奥へと誘導できる。お客さんは、楽しんでいるうちにいつの間にか遊園地の奥に来てしまっているというわけだ。



出口を奥に!!

▲アトラクションを設置するときは、入口を正面ゲートに近い手前にして、出口を遊園地の奥へ向かってもらうために奥の方へ置くようにする。



▲整理歩道はもちろん、行列を作ってもらうために長めに設置しておく。あとはアトラクションに乗ってもらうだけで遊園地の奥へと誘導できる。

遊園地は転がして、転がしまくるのが一番!

[illegible]


©1994, 1995 Bullfrog Productions, Ltd. ©1995 Electronic Arts.
theme PARK™
テーマパーク
遊園地で遊ぶのはもう古い！
これからは遊園地を作って遊ぶのだ！
この「テーマパーク」は、自分だけの遊園地を作り、
ちゃんと儲かるように経営して、
やがては世界の遊園地王になることを目指すシミュレーションゲームだ。
どんな遊園地を作るかは、全てキミ次第。
絶叫マシーン一杯のハラハラドキドキパークもよし、
ほんわかムードのパークもよし、なんだって思いのまま。
さぁ、世界の遊園地王を目指して、ゲームスタートだ！
いろんなアトラクションが選べるぞ。迷ってしまう？
食べ物屋さんやトイレがないと遊園地は成り立たない。
儲かるかどうかも重要だ。失敗すると破産するかも？
BULLFROG
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150　東京都渋谷区神宮前2-4-12　フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100
（受付時間12：00〜16：00／月〜金）
PlayStation
プレイステーション版
好評発売中／
定価¥5,800（税別）
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

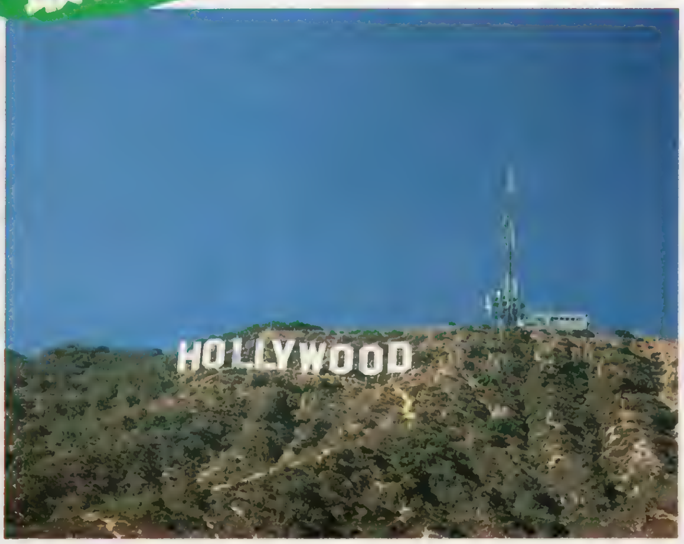
プレイステーション専門誌五誌協賛!

あなたが作る夢のテーマパーク・コンテスト

キミだけの自慢の遊園地を見せてくれ!

12月22日に発売される遊園地経営シミュレーション「テーマパーク」。
自分だけの遊園地が作れるこのゲームの発売を記念して
「あなたが作る夢のテーマパーク・コンテスト」が開催されるぞ!
こんな遊園地があったら行ってみたい、こんなヘンな遊園地があったらいいな、など
キミの思いのたけを込めた、自慢の遊園地でバンバン応募してくれ!
景品も豪華絢爛雨アラレだ!

最優秀賞 アメリカ西海岸 テーマパーク巡りの旅



5組10名様

優秀賞
テーマパーク特製革ジャン 30名様

努力賞
テーマパーク特製テレホンカード 300名様

各編集部特別賞
5万円相当の商品 一誌につき五名様 合計25名様

●応募内容
1. B4サイズ以上の紙に、あなたが理想とするテーマパークの全体図を自由にデザインしたものをお送り下さい。カラー作品であれば、手法・技法は一切問いません。
2. プレイステーション用ソフト「テーマパーク」で作成した「自分の夢のテーマパーク」のセーブデータを、メモリーカードでお送り下さい。

●必要事項
上記いずれの場合も、必ず下記のことを銘記して下さい。
郵便番号/住所/氏名/年齢/職業または学年/電話番号/自分がデザインしたテーマパークのセールスポイントを400字以内にまとめた文章

●応募に関する注意
・必要事項に漏れがあるものは失格とします。
・上記1. および2. 以外の形態で応募してきたもの(例えばサターン用メモリーカセットなど)は失格とします。
・1. による応募の場合、原則として作品は返却いたしません。
・2. による応募の場合、返却を希望する方は応募の際に住所氏名郵便番号を記入して返信用切手を貼った封筒を同封して下さい。それ以外の場合は返却に応じられません。
・全ての応募作品の著作権は、エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社に帰属するものとします。また、審査状況に関しての質問には、一切お答えできません。

●募集期間
1995年12月22日〜1996年2月29日
(当日消印有効)

●応募先
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12
フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
テーマパーク・コンテスト DP係

●審査結果発表
3月末日、最優秀賞および各編集部特別賞に関しては、当社より当選者に直接ご連絡いたします。優秀賞、努力賞に関しては、発送を持って発表に代えさせていただきます。また、各専門誌編集部のご協力の上、誌上でも発表を行います。

●審査員
審査委員長/ピーター・モリニュー
(「テーマパーク」ゲームデザイナー。
英国ブルフロッグ社代表取締役)
審査員(順不同、敬称略)
桑原修(The プレイステーション編集長)
岡村尚正(HYPER プレイステーション編集長)
新井創士(プレイステーション通信編集長)
山本直人(プレイステーションMagazine編集長)
渡部雅人(電撃プレイステーション編集長)
本多慧(EAV代表取締役社長)

主催:エレクトロニック・アーツ・ビクター



ページをめくればファンタジー!!
好奇心を刺激する「電撃」のコミックスラインナップ
電撃コミックスEX
「電撃スーパーファミコン」で大人気連載中の
読者参加型RPGがついにコミックになって登場!!
ビースト&ブレイド
テスタロイ・サーガ
吉富昭仁　脚本／おおすみまこと　原案／ORG
絶賛発売中　定価980円
電撃攻略王
これ1冊でSFC版「ビースト&ブレイド」のすべてがわかる!
電撃ならではの完全攻略ガイドなのだ
聖獣魔伝BEASTS&BLADE
完全攻略ガイド
電撃スーパーファミコン編集部　絶賛発売中　定価1,200円
電撃コミックスEX
絶賛発売中
世に巨悪甦るとき、再び覇王丸が燃え上がる!
天下無敵のサムライ伝説堂々登場!
聖剣士伝説
サムライスピリッツ
真行寺たつや　定価880円
魔王軍との戦いから数十年後、
もう一人のアトルシャンの新たな冒険が始まる!!
エメラルドドラゴン
もう一人のアトルシャン
作画／近石雅史　脚本／中里融司　監修／飯淳　定価950円
TVアニメも絶好調だぜ!!
電撃コミックス
爆れつハンター⑥
プラチナストーンを求めて東方の地にやってきたキャロットたち。今回もギャグに、シリアスに大活躍!?
原作／あかほりさとる　作画／臣士れい
絶賛発売中!　定価590円
①～⑤巻も絶賛発売中!　定価各560円
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・3294・1130(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5213(メディアワークスコミック編集部)


SEGA SATURN
PlayStation
SONIC WINGS Special
©VIDEO SYSTEM 1996
New ソニックウィングス出撃！
ファンの厚い要望に応えソニックウィングスが縦画面で帰ってくる。
サターン、プレイステーションそれぞれに内容を盛り込み、
全シリーズの集大成として、ステージ構成、敵キャラデータ等を完全新編成。
また、キャラクターごとに2種類の機体を選択可能。
生まれ変わったソニックウィングスはアーケード版を凌駕する。
セガサターン
ソニックウィングス Special
'96年3月発売予定 価格未定
プレイステーション
ソニックウィングス Special
'96年3月発売予定 価格未定
MQ MEDIAQUEST
株式会社メディアクエスト
〒141 東京都品川区上大崎4丁目5番37号山京目黒ビルF2 TEL. 03-3494-7611
SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー 22本 DEEPER Lite ディーパーライト

＊今月のテーマ……年末・年始の過ごし方の予定は？

戦闘国家 エア・ランド・バトル

■SCE■SLG
■12月1日発売■5,800円



現代兵器のユニットを使った戦略ＳＬＧ。キャンペーンモード、２Ｐ対戦もできる。

Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～

■アクレイムジャパン■ＡＶＧ
■12月1日発売■8,800円



３ＤＯから移植のインタラクティブ・シネマ。セーブ不可だが、メモリーカード必要。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエイ乡

予定と言われても、なにも考えていないので困ってしまう。疲れているので、ゆっくりと温泉にでも入って休みたいなあとか思ってはいるんだけど、今のスケジュールを考えると、年末と正月も会社に出て仕事をしているような不吉な予感に脅えてしまう。本当にそうだったら、イヤだなあ。

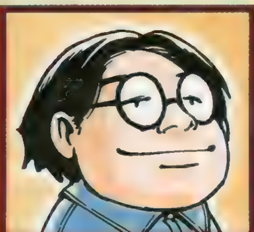
戦闘国家 エア・ランド・バトル：80

ゲーム内容は、少し「迎撃ルール」が強すぎて、ともかく消耗戦になりがちなのが、ちょっと興ざめの要素ではあるが、パソコンの「大戦略」が好きな人には確実にお勧めなできだ。ただし、操作性に若干の難があり、メニュー関連のキャンセル周りで面倒なところがあるのと、少々遅いこと、それから美麗な戦闘シーンを見るためにはロードが必要なのはちょいと厳しい。だが、ＳＬＧファンなら間違いなく買いの完成度。

Dの食卓：80

ムービーの中で歩き回って、イベントをこなす時間制限つきのＡＶＧ…と言っても、言葉では説明しがたいが、極めてできのいいゲームだ。演出に優れているし、画像も他機種と比べて、非常にきれい。ただし、ゲームとして見ると２時間の制限があるところに加えて、マルチエンディングにしているのだが、その必要があったのかということには疑問が残る。何度もプレイするゲームではないと思うが、買う価値はある。

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

年内はギリギリまで忙しそうだし、元旦～２日は賀状書き（私はかれこれ十数年、年が明けてから書くことにしている）でつぶれるだろうし、年頭が〆切という仕事も抱えそうだし…。いつもと同じ、あまりのんびりとはできない年末年始であることでしょう。私はとっくにあきらめてます（笑）。

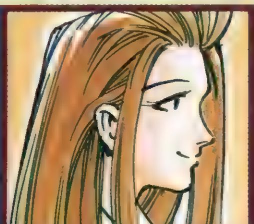
戦闘国家 エア・ランド・バトル：60

行動力をポイント化することにより、移動を複数回にわけたり、攻撃回数を増減できる点がおもしろい。部隊のスタックが可能だったり、射程内に入ってきた敵を自動的に迎撃してくれる（ことがある）システムもいい。ただ、ＣＯＭが賢くない割に思考時間自体は長いので、プレイしていてダレてくる。部隊数が増えると、あっという間に数十分も考え込んでしまうのだ。操作性もある程度考えられているものの、もうひとつ。

Dの食卓：75

移動できる方向がわかりづらい、思い通りの場所へ行くにはコツがいる、アイテムを使う時に一瞬ボタンが反応しない、行動を途中でキャンセルできない、ポーズできないため一気に解かざるを得ない（ディスク入れ替え時には休める）…と、つらいと思った点は多々ある。しかしグラフィックはキレイだし、こんなシステムの国産ゲームは今までになかっただけに、新鮮かつ魅力的に感じた。これでより操作感がよければ…。

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

年末年始の予定はまだ立てていないんだけれど、希望としてはカッコイイ男の子に誘われて仲良く初詣に。神様にお願い事をしてから一緒におみくじ引くと、私のは運良く大吉、彼のはなんと大凶。落ち込む彼をなぐさめつつ、肩を並べて帰途につく、ってこれじゃまるっきり「ときめき」の世界だね。

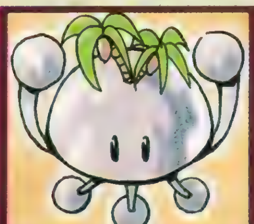
戦闘国家 エア・ランド・バトル：55

戦闘シミュレーションにしてはシステムがシンプルすぎて、作業を繰り返している感じ。戦闘においてもいくつか難あり。ひとつは兵器の移動が非常に速くてどこに何が移動したのかがわかりづらい点、もうひとつは見せ場ともいえる戦闘シーンのビジュアルが迫力に欠け、なんだか物足りない印象を受けた点のふたつ。ＢＧＭは軍艦マーチ風で結構キマっていたのに、残念。もうちょっと派手に演出されていてもよかったな。

Dの食卓：70

館の中もローラもすごく綺麗で、怪しげな雰囲気がビシビシ伝わってくる。どんどん深みにはまっていくローラに同情しつつも、謎を解き明かしたいという衝動に駆られてはまたローラを悲しませるという、妙ちくりんな主人公とプレイヤーの関係を快感と取るか、やりきれないと取るかは微妙な所かな。気になったのは、操作が多少鈍く感じられた点と、全体的に謎が少なめだった点。プレイ時間の割に値段が高い気もする。

メタルライター MUKU



マゾプレイが好きな強ゲーマー

年末年始の予定。ゴジラと００７を見に行く。ところでバイトのＭクンに「オモシロイ将棋ソフトはないですか」と聞かれたことがある。オモシロイ？　そして「長く遊べるほうがいいんですが」長く？　僕にそんな難しいことを聞かないでくれ。僕がオモシロイと言うソフトは、他の人にはクソなのに。

戦闘国家 エア・ランド・バトル：60

なんといっても戦闘のビジュアルシーンが、見どころ。読み込みの時間がかなり長いので見るかどうかを選択できるんだけど、やはり見てしまう。ただビジュアルで戦闘結果がわかっているにもかかわらず、簡易戦闘画面も見せられてしまうのはちょっとムダな気もするんだけどね。マーチ風のＢＧＭや、現代兵器のユニットとか興味を引く部分もあるけど、現代戦といってるわりに緊迫感に欠ける展開が残念。何か味付けがあれば…。

Dの食卓：80

カメラワークやイベントなど、見せることにこだわったシネマティックな演出がいい。最初のプレイは、２枚目のディスクでタイムオーバーになったが、２度目のプレイでは（睡眠不足のため）うつらうつらと寝ながらでもクリア。２時間という制限もシビアではないと感じた。ただヨロイとの戦いでは、キー入力のタイミングがあまりにもシビアで納得がいかない。ヒデキのＴＶＣＭをオマケかなにかで入れてほしかった。

パーフェクト ゴルフ

■セタ■ＳＰＧ
■12月１日発売■7,900円



全国に実在する266カ所のゴルフコースを完全再現。田原紘プロのアドバイスも収録。

非常にデキが良いゴルフゲーム。その状況でできる事を説明してくれるマニュアルのようなものがゲームの中で常に表示されているので、ともかく初めての人でも簡単に操作できるし、アクション性もあまりないので誰でも遊べると思う。ゴルフ場は本当にたくさんあるし長い時間楽しめるゲームだと思う。値段が若干高めだが、遊べる時間と入っているデータ量を考えれば、あまり文句を言ってはいけないだろう。

75

ゴルフゲームとしてみると操作性がイマイチ。各コマンドの階層が深いため、快適にプレイできるとは言いがたいのだ（ＬＲボタンで特定のコマンドを実行できるのだが、すべてのコマンドが割り振られているワケでもない）。ショット時のアクション性などはよく表現されているのに…ちょっともったいない。豊富なコースデータや充実している検索方法を見る限り、あくまでもメインはデータベース部分にあるのだろう。

75

このソフトのすごいのは日本全国のあらゆるゴルフ場の料金やメンバー制度などのデータを細かく検索できるところ。さらに収録コースは軽く400を超え、そのコースを研究、攻略できるという優れモノ。ただしゲームモードの難易度は全体的に甘め。プロゴルファーのアドバイスやゴルフをプレイする際のマナーもたくさん盛り込まれているから、これからゴルフを始めたい、なんていう人には最適かも知れない。

75

ゴルフゲーマーには向かない恐れがある。データベースとして全国のコースが収録され、自分のハンデなどを設定したＣＯＭキャラにプレイさせてシミュレートさせるモードがあり、ゲームに疎いオヤジさんでも楽しめる。実際に自分でプレイするゲームモードも、スイングやインパクト時のパワー決定が簡単なので、ミスショットをすることはまずないと思う。ゲームというより、データベースとして活用したほうがいい。

70

Break Thru!(ブレイクスルー)

■翔泳社■ＰＺＧ
■12月１日発売■5,300円



同じ色のブロックをつなげて消去するパズルゲーム。２Ｐ対戦・協力プレイ可能。

きわめてルールはシンプルだが…まったくゲームは簡単ではない。いや、もっと言えばイージーですら、１面をクリアするのにてこずるぐらい難しい。時間制限は厳しいし、雑に消したのでは、手も足も出ない状態にすぐになってしまう。しかもクリアしたご褒美も少ないし、困ってしまった。だが、アクションパズルとしては楽しめるのは確かなので、歯ごたえのあるアクションパズルを楽しみたい人なら買ってもいいかな。

45

このゲームの魅力が私にはわからなかった。「テトリス」は瞬時に判断し、それを行動に移してラインを消しに行くスリルが楽しかったが、このゲームではただ作業を繰り返すだけ。制限時間はあるし、爽快感はまったくといっていいほど感じられないしで、やっていてしらけてしまった。ゲームを始めるたびにメモリーカードのチェックに行く（カードがささっていなくても！）点も問題あり。操作感が悪くないのが救いか。

35

壁にボコボコと穴を開けて全て消すだけの単純なゲームなんだけれど、これが一度始めるとなかなか止められない。ひとつの色をわざと残しておいて、一気にザクッと消した時の爽快感はなかなかのもの。あと少しでクリアできそうなのに、もうすぐタイムリミットなんていう時は、もうあせりっぱなし。難易度が自由に設定できるから、パズルゲームが苦手な人でも楽しめる。ただし、上級はやり込まないとツライかも？

80

２個連なったブロックをひたすら消していくだけなのに、妙にハマる。そのかわり難易度は高めなので、一番簡単なモードからプレイするといいかも。このモードでは何も考えず、バシバシ消していくだけでも先に進めるので、けっこう爽快感がある。といっても後半はかなり難しくなるし、コンティニューは少ないので、かなり歯ごたえがあるパズルゲームといえる。あまり話題にならなかったけど、思わぬ拾いもの。

75

REVERTHION

■テクノソフト■ACT・STG
■12月１日発売■5,800円



動物や昆虫をモチーフにした対戦型３ＤアクションＳＴＧ。２Ｐ対戦プレイ可能。

簡単にいえば、ポリゴン格闘シューティングゲーム。操作感は慣れれば気持ちいいのだが、どうもイマイチゲーム内容が単調で、盛り上がらない。結局、敵が一体（格闘でもあるのだから当たり前なのだが）で、撃ち合うのだから「正面に入れて撃つ」ことが基本的な展開になるので、単調な展開になるのも仕方ない。もう一歩、練り込めば面白いゲームになったと思うのだが、それを望むのは酷だろうか？

50

操作方法に独特のものがあるが、慣れれば自在に機体を操れるようになる。気になったのは視界外にいる相手の位置やリングの端がわかりづらい点と、ゲームバランス。対戦は機体間の能力差が大きくものをいうし、ＣＯＭ戦もラスボスだけケタ違いの能力を持っている（ＣＯＭ戦ではクレジット制限もあるため、かなりつらい戦いになるだろう）。まだ３キャラでしかクリアしていないが、エンディングも少し寂しいような…。

55

妙に動物的で滑らかな機体のアクションがイカス。機体のグラフィックもとても綺麗で生き物のよう。でも、操作性がイマイチ悪い。ブーストを使ってスピーディーに戦闘しようとしても、ステージが狭くて上手に立ち回らないとリングアウトしてしまう。ゆえに物陰に隠れたり、ちょこちょこ逃げ回ったりしながらミサイルを撃つような地味な戦闘を強いられてしまう。１キャラに特殊攻撃がふたつというのも少なく感じた。

60

斜め入力での旋回ってのに、かなりとまどう。ただでさえ、ＰＳのコントローラって斜めが入りづらいのに。とはいっても、個人的には同タイプの「サイバースレッド」より好きかも。通常弾よりコマンド入力の必殺技をメインに使うため、これが決まれば爽快感もある。ただこのゲームの問題はキャラクターのバランスがとれていないこと。ホーミングか、破壊力のある技を持っているキャラが圧倒的に強く、機動性は関係ない？

55

オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦

■ツクダオリジナル■ＴＢＬ
■12月８日発売■5,800円



歴史上の人物と戦っていくオセロゲーム。ヘルプ機能あり。２Ｐ対戦、セーブ可能。

最初の方の対戦相手の驚異的な弱さがうれしい。簡単に角が取れて、気持ちいいくらい。だが、先に進むにしたがって、しっかりと敵も強くなるし、考えないと勝てなくなる。そういう意味ではかなり楽しめた。あと盤が立体的に見えるように作ってあるのだが、これはちょっと蛇足の感じあり。見る角度が２種類しかないために、調節が効かないし、ちょっとカーソルを動かしづらい印象を受けた。お正月用にはいいかも？

70

ＣＯＭはそれなりに強いし（レベルが進むと多少考え込んでしまうが）、従来のオセロと異なるオリジナルモードも楽しめる。だが操作性はイマイチだし、対戦相手のリアクションも意味不明なものばかり。そして何よりも、盤の向きの初期設定値が「斜め」というのは不親切。カーソルの移動方向がわかりにくく、かなりプレイしづらいからだ。向きをなおしても、次の対戦ではまた「斜め」にもどってしまうのもちょっと…。

60

初めのうちは楽勝かなと思うくらいストーリーモードのレベルは低いけれど、ステージを進んでいくと、とたんに相手が強くなって勝てなくなってしまう、難易度の高低の差が激しいゲーム。オセロ盤が斜めの視点で多少見にくかったけれど、割とスムーズにプレイできた。対戦中に敵キャラが同じ言葉を繰り返しているのもおかしかったし。ただ、ゲーム終了時にある石を数えるシーンは飛ばせてもよかったかな。

55

ゲームを立ち上げると、いきなり女のコ。いいですね〜。そういう味付けをしないと普通のオセロだけでは、セールス的に苦戦をしいられますから。対戦相手は歴史上の人物なんだけど、クレオパトラや楊貴妃の声がカマっぽくて爆笑。しかもかぐや姫などのカワイイ系キャラも同じ声優さんなので、これまた笑える。対戦中のキャラのセリフでニヤリとできるけど、実はけっこう手ごわい。さすがはツクダオリジナル。

70

Carnage Heart（カルネージハート）

■アートディンク■SLG
■12月8日発売■6,800円



機動兵器を開発・生産して戦うSLG。ユニットの思考をプログラムすることができる。

ゲームは絶対の買いのレベルの面白さだと思う。ただし、敷居の高さを乗り越えられればという条件がつき、その敷居が非常に高いと思うので、この点にさせてもらった。ともかく本当にロボットを一体設計するのにマニュアルをよく読んでも、1時間以上は軽くかかり、テストなどの時間も加えれば、それなりに納得の行くロボットができるまでに軽く一日はつぶれる世界だ。自分でモノを作ってみたい人には絶対の推薦。

75

プレイヤーのほとんどが、ゲーム本編よりも行動パターンのプログラムの方にハマってしまうであろうという、ヘンなゲーム（笑）。私はこういった作業が必ずしも得意ではないけれど、チマチマとプログラムチップを置いては模擬戦で実験するのを楽しんでいます（自分の能力の限界が見えてくると飽きそうだけど）。それだけに、エディット時の操作性がイマイチな点が惜しい。万人向けとはいえない内容なので注意！

85

登場するのはメカに関することばかりで、本当に硬派でマニアックなゲームだけど、好きな人ならのめり込むこと間違いなし。パーツを購入して組み立てるところまでは誰にでもできるレベルだけれど、兵器の行動パターンを作り上げる作業となると、はっきり言って相当メカ好きじゃないと面白さがわからないかも知れない。実際にメカに乗れないのも賛否が分かれるところかな。ビジュアル面においては文句なしの美しさ。

75

ユニットにエンジン積んで、武器を装備してとかハードウエア関係はわかる。問題はユニットの思考となるプログラム製作。たぶんここが一番オモシロイところだとは思うんだけど、思考回路となるチップをどう組み立てていいのかよくわからない。COMにオマカセでもいいんだけど、やっぱり自分で作ってみたいもの。好きなタイプのゲームだけに悔しい。初心者に対する敷居が高すぎるが、ハマる人はハマる。

60

将棋 女流名人位戦

■セタ■TBL
■12月8日発売■8,500円



女流棋士の歴代の名勝負をデータ化した本格対局将棋。林葉直子のレッスンモードあり。

PSに数ある将棋ソフトの中でも、一番オマケは充実している。プロの棋譜・インタビューなど、将棋ファンにはかなりグッドな内容なのではなかろうか？　また将棋も6つのレベルに分かれており、思考速度も速く、プレイしていて快適だった。気になったところとしては、若干アクセスが遅い事。ロード状況を画面に出してくれるのは親切なのだが、やはり遅いのは気になる。あと駒がちょっと見づらいと思う。

70

COMと対戦する「対局」の項目がメニューのまん中にある点から察するに、データベースとしての意味合いの方が強いのだろう。確かに充実しているし、女流棋士が解説してくれる点もうれしい。とはいえ対局も決して悪いデキではない。COMのレベルをあげることで、手強い対戦相手となってくれるからだ。ただし制限時間を無制限にしてしまうと、序盤から分単位で考え始めてしまうので注意が必要。操作感は良好だ。

75

林葉直子による実写のレッスンモードや、女流棋士のイメージムービーが堪能できて、マニアにはたまらないソフトだろう。他にも女流名人位戦の再現が鑑賞できたり、棋士のパーソナルデータを見れたりと、将棋ソフトではかつてないほど内容が豊富で、これだけ棋士が素顔を出しているのも珍しい。対局では難易度を選択できたり、コンピューターの戦法を指定できたりして、初心者でも楽しめる。ただ、この値段は高すぎる。

60

壮大なオープニングがスゴイ。とてつもなく大げさな演出によって、将棋盤ができていくスペクタクルな展開。笑っていいのか感動していいのかわからないほど…。また女流棋士のプロモーションビデオ？　にも驚いた。ゴルフの打ちっ放しをしてるところや、着物を着て花を生けてるところが、女流棋士自身のナレーションとともに流れる。もはや将棋ソフトというより、コレクターズアイテムといったほうがいい。

60

スノーマン

■ギャガ・コミュニケーションズ■AVG
■12月8日発売■5,800円



「スノーマン」のムービーと絵本を収録したソフト。ナレーションは竹下景子。

これはメインの部分はまったくゲームではない。完全に絵本で、プレイヤーはなにもすることがないので、間違っても普通のゲームを期待して買ってはいけない。で、問題なのがいっしょに入っているサブゲーム。これもゲームらしいゲームはほとんどないのだが、ともかく爆笑物のゲームの嵐なのだ。福笑いと着せ替え（女の子ではないぞ。ジェームズ君だ）は死ぬほど笑わせてもらいました。一見の価値はある！

?

メインのモードは「動く絵本」といった感じ。ずっと画面を見ているだけで、コントローラに触る必要もないからだ。ミニゲーム等も遊べるようになっているものの、スコアを競うようなものではないため（競うこともできるが）、本誌のほとんどの読者にとっては興味の少ないソフトといえるだろう。作りを見ている限り、ターゲットとなるのは小学校に行く前くらいの年齢の子供たちと思われる（キャラのファンを除けば）。

?

絵本を読んだり、ビデオを見たりしてスノーマンの世界を堪能できる。しかし対象年齢を考慮してか、絵本の中には簡単なゲームがごくわずかしか用意されていない。絵本やビデオを通して見たけれど、時間が短くて遊べる部分も少ない。もう少しゲームの要素を増やしても良かったのではないだろうか。カーソルの操作性も良いとは言えなかったけれど、スノーマンのファンなら買って損はないのかも知れない。

55

約30分にも及ぶムービーで「スノーマン」てのが何なのかわかった。メインのモードは、このムービーを簡単な絵日記にしたもので、ストーリーに合わせたミニゲームもある。ゲームといっても、プレイしなくてもいいオマケみたいなものだけど、着せ替えにはハマった。スノーマンの村のダンスのパターンをクリックしていくゲームは、いったい何パターンまで続くのか知りたいなぁ。竹下景子さんのナレーションもいい。

?

ガンバード

■アトラス■STG
■12月15日発売■5,800円



アーケードで人気を博したSTGの移植。キャラ紹介やイラストギャラリーを収録。

最初のムービーのできはともかくとして、ゲームの移植はいいのだが…スクロールにあまりに難あり。縦画面のスクロールで後ろに下がってしまうために（妙な表現だが）、弾を極めて避けづらい。さらに画面の上の見えない部分から弾が飛んでくるために、著しくシューティングゲームの快感が落ちている。アーケードゲームと同じ画面比率を用意したかったのは判るが、それなら、横画面と縦画面を用意してほしかった。

60

自機を画面下部に移動させると逆にスクロールしてしまう点に違和感を覚えるが、十分に楽しめる。連射ボタンを用意してあるなど、操作性にも気を配ってある。ひんぱんにCDを読みに行くのはつらいが、個人的には許容範囲内。グラフィックギャラリー等のおまけも○。ただ、しゃべりが全体的にスローペース（説明に行くまでの前振りが長い）で早送りをすることもできないため、そう何度も聞く気にはなれないが。

75

アーケード版をやり込んでいた人なら、その違いに戸惑ってしまうような点がちらほら見受けられた。ひとつは操作性が悪く、後ろに下がって弾よけしようとすると、自機の動きが遅くなってしまう点。もうひとつはアーケード版にあったステージがカットされていて、全編が短くなっている点。操作性の問題は、難易度を低く設定すればそれなりに遊べるけど、それじゃ別のゲームになっちゃうよねえ。ファンゆえに悲しい。

55

オープニングのムービーや、イラストギャラリーとか、キャラが好きなファンにとっては絶対に買いでしょう。でもゲームも込みで好きだった人にとっては…。プレイしたサンプル版（マスター）では、音とび、処理落ちの症状が見られ、製品版ではどうなのか、現時点ではわからないけど、ちょっとこれはかんべんしてほしい。これはデバステ（サンプル専用PS）にも問題ありだが、とりあえずサンプルのみの評価です。

50

祇園花

■日本物産■TBL
■12月15日発売■5,800円



花札の中でも人気の高い「こいこい」と「おいちょカブ」がプレイできる。

花札2種類が遊べる。この手のテーブルゲームの通例で気楽に遊べる。ロードもイライラしないし、ギャルの絵のクオリティもそんなに悪くないので、好きな人は買って損したと思うことはないだろう。音声の質がイマイチ…というよりも、妙にこもった声なのが気になったが、ゲームには影響ない。問題点としては、プレイしている途中で放っておくと「遅い」と言われるのだが、これがうるさい。いらないと感じた

60

同社の「麻雀女子高名人戦」の花札版。ただし量的にはかなり少な目で、あっという間にエンディングが見れてしまう。札の表示サイズがかなり小さいため、モニターによっては見づらくなる点は減点材料。2頭身キャラのリアクションはかわいいが、札のサイズを小さくしてまで入れるものでもなかったと思うのだが。私の場合、3連勝すれば見ることのできるサービスグラフィック目当てにプレイすることになった(笑)

60

花札の遊び方なんて全然知らなかったんだけど、学習モードが付いているおかげでだいたいのルールは覚えられた。ただ、初心者には札を切る際に時間制限があるのはツライ。なんとか花札王になれたものの、初級モードが付いていたら、もっとじっくりとプレイできたのになあ。まあ、このゲームに関しては女の子の水着姿につられて、いつの間にか腕を上げていくっていうのが、手っ取り早い上達法とも言えますが(笑)

75

ギャルゲーですか、コレ。花札って地味な印象があるんだけど、このキャラクターたちのおかげで意外に華やか(コミカル)な感じ。ギャル(だけではないけど)の質と内容を問わなければ、ちょっと遊んでみるだけならいいかも。少なくともこのキャラクター性のために、とっつきはいいしね。でも、初心者でも花札が学べる学習モードでホントにわかるかどうかは疑問。初心者の人は誰かに教授してもらったほうがいい

60

幻想水滸伝

■コナミ■RPG
■12月15日発売■6,800円



水滸伝をモチーフにしたファンタジックRPG。仲間になるキャラは総勢108人。

ともかく、今までに発売されたPSのRPGでは抜群。やっと普通のRPGで誰にでも楽しめるものが発売された印象だ。仲間集めも熱いし、育て方によってプレイに差が出るのもあって、人と会話するのも楽しい。問題点としては魔法が派手なために戦闘の時間が少し長めなこと。ハイスピードモードが欲しかった気がする。あと同じく魔法の効果で画面の明るさがかなり変化するために、目が少々疲れる今回のお勧め

90

敵とのエンカウント率も低いし、無駄なレベルアップも原則として必要ないため、ストレスを感じることなくプレイできる。操作性が統一されていない、アイテム管理&武具装備が非常に煩雑、セーブのタイミングがやや不親切、といった疑問点もあるため点数は控え目だが、プレイしている間(私は約23時間)ずっと楽しかったのは特筆に値するだろう。初プレイで仲間にできたのは102人。悔しいので解き直すつもり(笑)

85

ゲーム自体は割とオーソドックスなタイプのRPGだけど、仲間がわんさか出現するから、それだけでもワクワクできる。キャラの登場の仕方も様々で、多種多様の考え方を持つキャラをひとつにまとめていく感覚が妙におもしろい。イベントも大小用意されていて結構楽しめたけれど、イベント発生時になると戦闘に連れていける仲間が限定されて、好きなように選べなかった所が残念。ちなみに102人しか仲間にできず。

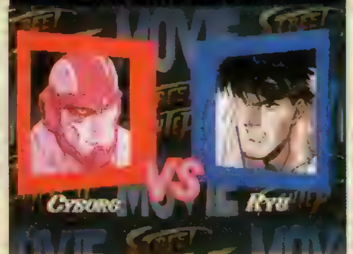
85

今までのコナミRPGとは比較にならないほど、楽しめる作品。ストーリーよりも、キャラを集めて成長させる、いわば味付けの部分が非常に楽しい。戦闘バランスもやさしめでサクサク進み、金銭面でもギャンブルで解消でき、全体的にテンポの良さが光る。惜しいのは、パーティキャラの選択、宿泊・セーブ時の操作と、コナミにしてはイマイチの曲ぐらい。それに最終パーティは、全員自由選択できるようにしてほしかった

85

ストリートファイターII ムービー

■カプコン■ETC
■12月15日発売■6,800円



劇場版アニメの資料が詰まったデータベースが充実。リュウと戦うモードがある。

ムービーを見て、技のデータを集めてロボットを強くするアイデアは面白いし、過程もそれなりに楽しめる。だがデータを集めないと強くならない…ということは、当たり前のことだが何度も同じムービーを見て、場所を覚えることを要求される。で、これがある程度進むと、辛い作業になってくるのを、もう少しなんとかしてほしかった。ちなみに格闘としては僕はとても楽しめました。買っても損はしないと思う

75

ムービー部分は最初こそ粗く感じるが、慣れれば違和感がなくなる。操作感はイマイチだが、技をサーチするシステムは悪くない(サーチできない状況も多く、精神的に疲れるが)。一方の格闘部分は質量共に寂しい。2キャラしか出てこないのにロード時間は長いし、L2とR2にボタンを振り分けられないためジョイスティックでのプレイも不満が残る。途中でボタンを変更できないのも…。オリジナルのムービーがある点は○。

55

最初はええっ、悪役なの? って少し戸惑ったけれど、ムービーが進んでいくとすっかりサイボーグになりきってしまった。基本操作はカーソルをサーチポイントに合わせてボタンを押すだけなのだけれど、そのシンプルさがとても熱くさせる。対リュウ戦はサイボーグが弱いとかなり不利なので、必死になってサーチしなければいけない所もウマイ。でも、対戦が一回しかなくて少し寂しいかったりするのは私だけ?

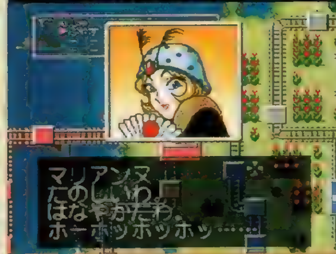
65

PCエンジンの「激写ボーイ」的なサーチシステム。もちろんあれとは感覚が異なるけど、ムービーの動画をサーチするためにタイミングがつかみづらい。ミスると少しタイムラグが生じ、連続してサーチできない点もシビアかな。元々サイボーグはそこそこ強いので、完ぺきを目指さなくてもいいんだけどね。実はオマケ程度にしか思っていなかったリュウとの対戦が、しっかりデキてて良い。ここが一番ゲームしてる

70

鉄道王'96 ～いくぜ億万長者～

■アトラス■TBL
■12月15日発売■5,800円



FC版を大幅にバージョンアップした双六タイプのボードゲーム。最大4人プレイ可。

サイコロを振ったあと全体マップが確認できない、目的地を示すインジケーターがないので、全体マップを確認しなければならないのに、目的地を表示するためにボタンを押さなければならないといった遊ぶ人間のことを考えているとは思えないような細かい問題が大量にある。ボードゲームは多人数で遊ぶものなのだからこそ、操作系は良く考えておいてほしかった。音楽とキャラが軽いノリでイベントも多いだけに惜しい

40

内容自体は悪くないと思うのだが、操作性の悪さもあってプレイしていてあまり楽しくなかった。イベントは多数用意されているものの、納得のいかない(ゲームバランスを壊しかねない)ものも多かったし、戦略よりも運の要素の方が強いボードゲームというのはちょっと…ね。セールスポイントのひとつである多人数プレイも、ボタンの入力をやたらと要求されるためテンポが悪く、イマイチ盛り上がれなかった

45

サイコロを振って電車を目的地まで走らせるオーソドックスなテーブルゲーム。電車が通った後の線路に買収件が与えられ、そこを通過した人は所有者にお金を支払うといった所に多少オリジナリティが見られるけれど、いまいち新鮮味に欠けていたみたい。最下位からいきなりトップになれるような大きな展開も少なくて、結局は地道に線路を買収していった人が有利。逆転性が小さくて、お金の浮き沈みは穏やかだった

50

キャラクター性を前に出し、ちょっとコミカルな部分もある。でもイベント関係はごく普通のありがちなもので、「桃鉄」に見られるようなバラエティにあふれたイベントはない。方向性が違うこともあるけど元々のゲームがかなり昔のものだし、やはり古臭さを感じる。疑問なのは空港と港に、それぞれ飛行機とフェリーが着いていないと乗れないこと。おかげで何ターンも待ち続けることに。これはなんとかしてほしかった

60

NBAパワーダンカーズ

■コナミ■SPG
■12月22日発売■5,800円



NBAの選手を起用し、フルポリゴン化した本格的バスケゲーム。2P対戦可能。

ゲームが全編ポリゴンで作られていることで、実に動きがなめらかで気持ちいい。ダイナミックに視点が動くことと、人の動きのデータがよくできていることの相乗効果で、実際にTVでNBAを見ているような強烈な爽快感がある。だが…いかんせん、あまりにゲームが単調。ともかくボタン連打であっさりと勝ててしまうのには、ちょっと閉口した。だが、この動きの気持ちよさは一見の価値があると断言できる

70

作りがシンプルなので、少し練習するだけで気持ちよくプレイできる。それだけに奥の深さは感じられなかったが…（ロケッツを使ったとはいえ、一番難しいレベルでも楽に優勝できた）。ただ、新チームが入っていたり、キャラが実名で登場する点はやはりうれしい（ただしデータは基本的に昨シーズンのもの）。メンバーが5人に固定されていたり、ジョーダンやシャックが登場しない（多分、契約の関係で）のは残念だけど

60

とにかく選手の動作がものすごく人間っぽいのには驚かされた。ロングパスから一気にダンクシュートをきめた時のアクションなんか、一瞬テレビ中継を見ているのかと錯覚するほどカッコイイ。でも、ボタンを連打しているだけでシュートできてしまうほど易しいレベルなのはどうして？　これじゃ戦略的なプレイを楽しむにはちょっとツライかも。それでも、自分がシュートをきめているという気分にさせてくれるのはスゴイ。迫力だけなら文句なく満点

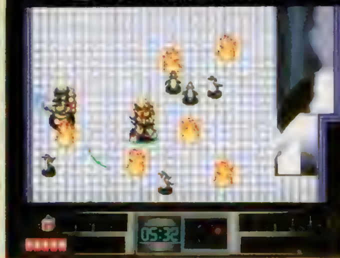
75

シュートがほぼ確実に入るので、非常に気持ちいい。「ウイニングイレブン」同様テクニック追求型ではないので、大味なゲームが嫌いな人には向かないと思う。このゲームは、ダンクなんかできて当たり前のNBAの選手が、ポリゴン独特のかったるい動きをしつつも簡単にシュートを決めるかっこよさにある。あまりにもヌルくて文句が出そうだけどね。できればジョン・カビラ氏の実況を入れてほしかった残念

85

ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー

■ヒューマン■ACT
■12月22日発売■5,800円



SFC版よりドラマ性が増した人気ACT。2Pプレイ、各面でセーブ可能。

SFCでワリと好評だったゲームの続編。かなり面白いのだが、問題点として、まず時間制限がかなりキツく、そして時間内にクリアしないとエンディングが見られない仕掛けであるためにプレイしていて、メゲてしまうときがある。あとつまらないことなのだが…やはり水で恐竜を倒したり、水槽を割ったりするのはちょっと矛盾を感じてしまった。ゲームのできはいいので、アクションの好きな人にはお勧めできる

75

火を敵に見立てた点がおもしろい。グラフィック的に道か壁か判断しづらい部分がある、クリア方法がわかりにくいイベントがある、コンティニュー後であっても同じイベントを強制的に見せられるハメになる（スキップ不可）といった点には疑問を感じるが、楽しんでプレイできたのも確か。バランスがややきつめに感じられたものの、時間制限（分岐条件のひとつ）が用意されているのもゲームに緊張感を与えている

75

世のため人のためには猛火をも恐れない、ふたりのファイヤーメンの物語はかなりアツイ。ステージが進むごとに行く手を阻む火も強大化していって、意志を持っていたり、何かの形をしていたりと、緊迫感のある火のイメージとは対照的で非常にユーモラス。ボスは色々なパターンで攻撃してくるものが多くて、倒すには結構苦労する。一度死んでしまうとステージの始めに戻されてしまうのはちょっとツラかったな

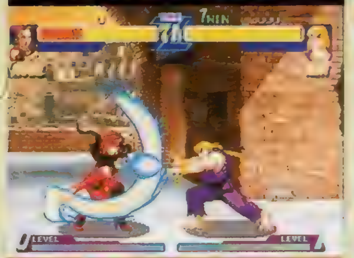
75

とにかく熱くて、おもしろい。声優さんのセリフがテンションの高い熱さで、思わずのめりこんでしまった。最後には家族愛で泣かせる展開も、燃える男のドラマに拍車をかける感じでいい。炎はほとんど無視して、ひたすら人命救助に向かうプレイをしたため時間は短く感じられたが、恐竜などのボスがいるため単調さはない。マップの構造や敵の攻撃にムチャなものはあるけど、難易度はそんなに高くないと思う

85

ストリートファイターZERO

■カプコン■対戦ACT
■12月22日発売■5,800円



『ストII』シリーズ最新作。『バイオハザード』と『ストIIムービー』のデモも見れる。

以前のキャラとは似ても似つかないキャラクター総登場のシリーズの最新作。移植のできは抜群で、あまりやりこんでいない僕にはアーケードとの区別がほとんどつかないレベルだった。ゲーム内容も難易度がかなり強烈に下げられることや、初心者用のオートガードなどのおかげで、ともかくかなり間口は広いので、格闘ゲームの好きな人には安心してお勧めできる。ただ、やっぱりキャラがまるで変わったのは気になる

90

いやー、よくできてます。早くも自力で13キャラのエンディングを見たほど（笑）1つのボタンに「パンチ3つ同時押し」等を割り振れるので、コントローラでも問題なくプレイできる。操作感は最高だし、移植度も満点をつけていいかも？　気になるのはロード時間。キャラや設定（オートガードやゲームスピード）を変えずにコンティニューする場合でも、ロードしてキャラ選択画面に戻ってしまうのはちょっとつらい

95

キャラの動きやグラフィック、当たり判定に至るまでアーケード版からの移植は極めて忠実で、申し分ないデキ。違っているのはロード時間があることぐらいで、完全移植といってもいいほどだ。もちろんオート機能も健在、マニアばかりでなく初心者でも抵抗なくプレイできるはず。また、PS版オリジナルのトレーニングモードは、技を磨くのにはうってつけ、重宝すること間違いなし。買って損はないと思うよ

80

アーケード版はプレイしていないので、移植度に関しては、ウォルフにオマカセで、最初キャラバーンが少なく感じたんだけど、これはアーケード版も同じ、ということで問題なし。このぐらいならPSでも充分完成度の高い2D格ゲーが作れることの証明だ。てことはパターンの多い「ヴァンパイア」はどうなんでしょうか。「バイオハザード」のデモが収録されているが、次回作のデモをいれるのを定番にしてほしい

90

ちびまる子ちゃん

■タカラ■AVG
■12月22日発売■4,800円



童話絵本チックなAVG。クリックすることによって、ストーリーが変化していく。

またまた絵本ソフト。「スノーマン」以上にゲーム性はないので、普通にゲームを遊ぶつもりの人は買ってはいけない。ともかく、絵本…じゃなかった、絵日記なのだからストーリーが一本道なのは別に構わないのだが、話が少ないのが気になった。あと、さらに気になったのがその話の中でもそれなりに面白いと感じるものは、結局1本しかなかったこと。絵本としてもちょっとボリュームが不足ではなかろうか？

?

操作性は基本的に良好。ただし、どこにカーソルを合わせれば物語内容が変わるのかわかりづらい点と、ボタンを押した時の反応がよくわからない点は気になった。セリフをスキップできなかったり、途中でタイトル画面に戻ることができないといった部分も不満だ（間違えて前のページに戻ってしまうと、そのページのセリフをもう一度すべて聞かされるハメになるのはつらい）。ゲーム性はほとんどないので、そのつもりで。

?

アニメで見慣れているせいか、まるちゃんが動いてくれなくて少し寂しかった。独特のテンポとはどこか違っていた会話も気になった点。操作性もあまり良くなかったし、同じ所をクリックすると2度3度と同じ会話を繰り返すのもあまり良くない印象。せめて会話をとばせる機能をつけてほしかったな。話が分岐するシステムはおもしろいけど、もっと話数を増やして分岐を複雑にすれば、さらに楽しめたかもしれない

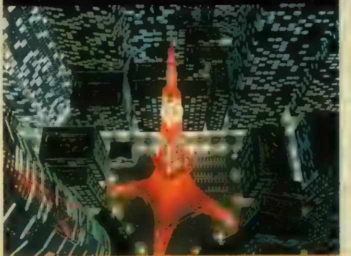
50

春夏秋冬の4冊の絵日記は、それぞれメインとなるストーリーがあるんだけど、画面上の何をクリックするかでまったく違う展開になる。しかもその分岐が5つほどあり、1冊の絵日記で何種類かのストーリーが楽しめる。メインの話より、分岐によるサブストーリーの方がオモシロイので、いろいろ探しまくってしまった。でもクリックできない場面も多く、結局絵を見るだけの展開なので、お子様向けではある

?

東京ダンジョン

■角川書店■RPG
■12月22日発売■6,800円



近未来の東京で起きた殺人未遂事件を追うRPG。ダンジョンは3Dポリゴン。

えっとですね、このゲームは実はオリジナルの企画を知っているので、正直言って「客観的な評価」を下すことが難しいので、点数に関しては、ちょっとパスさせてください。ゲーム内容はプレイした限りでは、それなりに楽しめるものになっていると思いました。気になったところとして、サイバースペースに出た時に視点を変えられないので、自分がどこに向かっているのかわからなくなるのが問題だと思いました

?

ビジュアルシーンはアニメ、CGともとても美しい。だが、一番長くプレイすることになるダンジョン部分にやや難がある キャラの移動速度が遅い、エンカウント率が高い、戦闘の前後にCDを読み込む、敵の強さと得られる経験値とのバランスがイマイチ納得しにくい、といった部分がそう マップを表示できたり、戦闘時の攻撃力がプレイヤーの目押しによって決まるところなど、魅力的な要素も決して少なくないのだが

75

ムービーと3D画面のギャップが激しくて最初戸惑った。ダンジョンの中のグラフィックは荒さが目立っていたので、もうちょっとキレイにしてほしかったな。移動スピードも遅くて、一応ダッシュがあるけどあまり使えない。戦闘に関しては、パワーメーターを使う戦闘が単調で、魔法のかわりに召喚獣がいるけれど、これまた使えない。だけど、雰囲気のあるBGMとか、ダンジョンの謎を解いていく手順は結構楽しめた

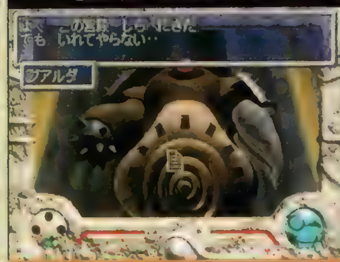
55

オープニングを見ると期待させるものがあるけど、中身はさっぱり。一応3DダンジョンRPGというスタイルをとっているが、各ダンジョンエリアでレベルの上限が決められている。そのため、その時点でのレベルMAX状態になると、戦闘がほとんど無意味となってしまう。しかもあるダンジョン攻略では、ヒールポーションの供給場所が発見できず(あるの?)、クリアを断念。AVGとして作ればよかったのに

45

土器王紀

■バンプレスト■AVG
■12月22日発売■5,800円



ハイレベルなCG画像で表現された世界を、気ままに旅する新感覚AVG。

グラフィックは特筆するべき美しさ。これはほぼ文句なし。問題なのはゲーム内容 変な関西弁をしゃべる登場人物とグラフィックの落差に加えて妙なストーリーと実に変なノリなのだ。あと気になったのが、ゲームシステムとして、ともかく一つのアイテムを手に入れると、総当たりですべての登場人物(?)に聞かないとストーリーが先に進まないのが気になった。あとアイテムを選ぶのが面倒なのが気になった

65

操作性がちょっと個性的だが、操作感そのものは良好(カーソルを合わせにくいことがある点は減点材料)移動に関してもガイドマークが画面の左下に出ているので、戸惑うことは少ない。愛らしいキャラクターたちや独特の世界観もとてもいい味を出している。それだけに、実質的にコマンド総当たりゲームになってしまっている点が惜しまれる。新しい情報を得るたびに聞いて回るのは、お使いに出されているようで…

65

はっきり言ってここまで世界観が完成されているとは思わなかった。グラフィックも思わず息を飲むほどの美しさ。右も左もわからないような状態から、だんだんと土器王紀の世界へ引き込んでいく演出はお見事。しかし、謎を解き明かすためには広いマップを何度も歩き回らなくてはならない 移動にかかる時間もかなり長い。思いつくかぎりのポイントを総当たりし、なんてこともざら。もう少し移動が便利だとよかった

80

グラフィックは異様に美しい。世界観にあった風景美は、必見に値する。ただ、人物名や用語が次々に登場するために、把握しにくいことがある。しかもこの用語が登場するたびに、土器人たちにひとつひとつ聞いていかなければならないので、非常にめんどくさい。架空の世界を舞台にしているのに、情報が多すぎるのでは? 移動できる方向が示されこの世界をあまり迷うことなく探索できるのはいいんだけどね

65

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

■ジャレコ■SPG
■11月22日発売■5,800円



ご存知「燃えプロ」シリーズがPSに登場。選手がポリゴンキャラになっている。

まずなにより画面が寂しい。演出の強い最近の野球ゲームの感覚からするとスカスカである。それから異様に打ちづらく、どうしてかなと思ったら、素振りができないのであった。これはつらい。あと、どう見てもデッドボールとしか思えないのにストライクを取られたりすることがあり、判定に納得がいかないことが多々ある。全ポリゴンの野球で、動きなどは極めて滑らかに見えるだけに惜しいと思ってしまうのだ

35

ボール速度とスイング速度のバランスが悪いためタイミングが取りにくい、スイングを途中で止められない(以上打撃時)、打球の処理がわかりにくい、送球動作にかかる時間と走力とのバランスが悪くランダンプレイがしづらい(以上守備時)、といったところが引っかかった。データベース部分は検索部分も含めよくできている。ただ、ロードがややうざったいことと、'94年までのデータなのでイマイチ役立たないのが惜しい

45

いくつかモードが用意されているものの、飛び抜けてこれがおもしろいっていう印象はなかったなあ。試合は演出が少なくて盛り上がりにかけていたし、どう見てもストライクなのに判定はボールだったなんていうことがよくあって、プレイしてもなんとなくすっきりしない。選手の動きはどこか妙でおかしかったけれど。シナリオモードのシナリオは実際にあった試合だったほうが、リアリティがあって白熱したかもね

50

今までの「燃えプロ」に比べれば、アヤシサがちょっと薄れた感じがする。でもプレイして、次々に「これはおかしい」と思わせるところが、やっぱり「燃えプロ」。打率や防御率が表示されない寂しい画面。素振りできないバッター。ほとんど曲がらないカーブ。そしてまたもやってくれたストライクの誤審。これですよ、これ。PSになってポリゴンを使っても、「燃えプロ」はやっぱりこうでなくちゃね でしょ?

50

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

■ファミリーソフト■AVG
■12月22日発売■5,800円



3人の主人公が繰り広げる冒険コメディAVG。戦闘や成長などRPGの要素がある。

絵もそれなりにきれいだし、話もサクサク進む。ただ音声のサンプリングレートが低いらしく、妙に音がこもっているのが気になる。さらに演出に気がきいているところもあるのだが…なんというか、あまりに話がつまらない上に理不尽。軽いノリを狙っているつもりと思うのだが、ストーリーを追うことが中心のAVG風味のゲームで話がつまらないのは、致命傷ではなかろうか? もうちょっと考えてほしかった

35

戦闘シーンが盛り込まれているものの基本はAVGなので気軽にプレイできる。かわいいキャラや妖魔退治というストーリーも魅力的だ。だが残念なことに、操作性やゲームバランスといった「ゲームとして大切な要素」がことごとくイマイチ。イベントの発生条件にもランダム要素が関係しているようで、プレイしていて理不尽に感じた。システムまわりをもう少し整備するだけで、かなり快適になったと思うのだが

45

オープニングが終わると、それまで喋っていたキャラが重要な時にしか喋らなくなってしまって、ちょっと残念。ゲームバランスが悪く、序盤ではとても苦労した。レベルが上がるのも遅くて、妥協してボス戦に突入するとあっけなくゲームオーバーなんてことに。根気強くレベル上げに専念できる人じゃないと途中で投げ出してしまうかも。もっとイベントを盛り込んで、プレーヤーを飽きさせない工夫をしてほしかった

50

全編クチパクをしない1枚絵のグラフィックで、アニメーションはまったくない しかも同じ絵を長い間見せられ、状況が変わっているのに場面転換しないことが多く声優さんのセリフも見せ場のシーンしかない。戦闘シーンは最も強い魔法(早いうちに覚える)を使うだけでOK。と、羅列してみたけど、エンディングのグラフィックは気合いが入っている(でも動かない)ので、ちょっとはむくわれた気がしました

45

今月の総評

年末年始のソフト発売ラッシュが来て、予想していたとはいえ、現在の体制でのレビューの物理的な限界に達してしまった。発売されるすべてのソフトを全員ができる限り最後までプレイして、公平に評価するという姿勢はできれば変更したくないのだが、今後も発売される本数が月刊20本を下回りそうもないため、次号以降はレビュアーの増員や1ソフト当たりの担当者を減らすなどの改革をせねばならない。なるべく本質を変えずにいきますんで、よろしく。

さて、ソフトの方は、数こそ多いものの優れたとは言い難いものも少なくない。今後もユーザーはますますソフトを選択する目を養わないといけないようだ。その役に立つためにあるような、このコーナーでは、今回競馬ゲームを特別枠でまとめてみた。この辺に関しては読者の意見を参考に今後もいろいろやってみたい。

岩崎啓真

なんといおうと『幻想水滸伝』がお勧め作品。次に『ストZERO』。『Dの食卓』と『カルネージハート』はいいゲームなのだが、多分に一般性のないところがあるので、誰にでも勧められるものではない。内容を確認してから購入するべきだろう。あと『戦闘国家』のできは速度に若干の不満があるのを除けばなかなかいいので、この手のゲームが好きな人は買っても問題ないだろう。あとは好みで選べばいいだろう。本当にたくさんプレイした月でした。

ウォルフ中村

対戦格闘ファンなら『ストZERO』ははずせないだろう。期待していたものも一通り入っているしね（「あのシーン」のBGMが「あの曲」じゃなかったのは残念だけど）。『幻想水滸伝』は、PSのRPGの中で、もっともオーソドックスなシステムを持つゲーム。ストーリーやイベントにうまく引っ張られ、先をプレイしたくなる…んだけど、仲間も集めたいというジレンマが快感（笑）。ただし、装備関係など不親切な部分もあるので、覚悟しておこう。

なんでもゆうこ

今回のいち押しソフトは、RPGでは初のお勧めとなる『幻想』。キャラ育成に夢中になり、イベントで号泣し、久々に胸にグッとくるソフトでした。次に挙げられるのは、『ストZERO』と『土器王紀』の2本。どちらも人を選ぶソフトだけど、機会があればぜひプレイしてみて。その次は『NBA』かな。NBAファンだったら即買いでしょう。選手がマジでカッコ良すぎです。さらにアクションゲームが好きだったら、『ファイヤーメン2』がお勧め。

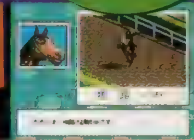
メタルライターMUKU

やっとPSにも遊べるRPGがでてきたかな、って感じの『幻想〜』。サンプル版をプレイしたあとに、製品版を見ると格段に違っている部分があって、もう一度プレイしたくなった。最終的に集めたのは、107人。「絵本」である『スノーマン』と『ちびまる子ちゃん』は採点を控えるけど、どちらも気にいっている。『スノーマン』は着せ換え。『ちびまる子』は書き初めの話が好き。『ZERO』と『クラシックロード』は、その道が好きな人にオススメ。

MUKU Mr.馬ん子の馬ゲー専科

馬ゲー好きか同好の士に贈る特別レビュー

サラブレッドブリーダーⅡPlus



■ヘクト■SLG■11月17日発売■6,200円

馬を簡単に殺すことができる魔の競馬ゲーム。SFC版で慣れてたはずなのに、ムリするとすぐ死ぬ。レースで走ったあとにも、すぐ予後不良になったり、バランスはかなりキツイ。馬の顔や発汗状態を見て、馬の調子を判断しなくちゃならないし、調教がかなり難しいのだ。最初の頃は昔の番組表のため、ハンデ戦が多く、ヘタにクラシックや天皇賞を勝っちゃうと、重い斤量を背負うことになる。これを考えると現代でも、もっと定量、馬齢戦が増えてもいいんじゃないかと思えるほど。日本競馬の歴史がわかる一本。 **65**

シンザンなどの歴代の名馬たちと対決できたり、グレード制が敷かれる前のレース体系が、なんかスゴく新鮮で面白い半面、知らんよこんな時代、って感じ。てゆーか重賞レースのほとんどがハンデ戦なんで、ローテーションを組むのが難しいです。グレード制と別定・定量戦の偉大さを感じさせられました。あと、初年度に約10億で売っているヘクトプリンセスは、シンザンが取るはずの牡馬クラシック3冠をすべて制する（しかもすべて大差勝ち）ことができるくらい強い。3本の中では最も難かしめで初心者には向かないと思う。 **80**

クラシックロード

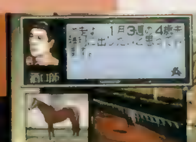


■ビクターエンタテインメント■SLG■12月15日発売■5,800円

「奇跡の血量」を持つ馬、とくに評価額の高い良血馬が強い傾向にあり、幼駒選びはけっこうラク。調教についても、馬の疲労度や仕上げの状態がグラフで示され、非常にわかりやすくなっている。ただポリゴン馬のレースシーンがうまくシミュレートされていないらしく、明らかにクビ差で勝ったはずなのに、なぜか負けてしまうこともしばしば。それに裏開催のレースで出走できないレース（関西を拠点にすれば京成杯など）があり、どうもフにおちない番組表になっている。でも今回レビューした3本の中ではいちばん遊べる。 **90**

お、面白いです。プレイヤーは完全に出走レースの予定と調教のメニューを組むだけで、あとはおまかせってのがいい。しかもスムーズに進行するし。いったん抜かれたら差し返さないだとか先行馬有利だとかコーナーで処理が重くなるだとか、ナニな部分もいくつかあるけど、あのフルポリゴンのレースシーンはすばらしい。完全にテレビ中継を意識したカメラワークもたまりません。欲を言えばダイジェストで観戦できればよかったかな、と。ナリタブライアン配合が必ず走るってことで、ミーハーなバランスだと察してください。 **90**

ウイニングポストEX



■光栄■SLG■12月29日発売■6,800円

有馬桜子とか取り込み画像は3DO版のものだけど、中身のバランス的なものはパソコン版とほとんど変わらない。大外の逃げは相変わらずインチキな勝ち方をするし、牧童イベントもそのまま。マサトもいるしね。でも3DO版、SS版に比べると、処理速度は一番速いので、まだ『WP』をプレイしたことのない人にはオススメかも。凱旋門賞を勝ったときのビジュアルは例のナレーションと共にムービーが流れるんだけど、なんだかアッサリしてるような。このシーンは、個人的にはメガCD版のものが好きですね。 **70**

騎手や調教師と交流を深めていくところが面白いです。本物の馬主さんは遊んでも多分つまんないと思います。3DO版やSS版と比べて3倍くらい速いんで、それ持ってる人は売っぱらって、これを買ってもよいでしょう。いちおうゲームの目的は凱旋門賞を制することなんだけど、エンディングがショボいため、制したことより経験値が多く入ることのほうが嬉しい。個人的な意見を書かせてもらうと、早いとこ来年から施行されるレース体系に対応した「ウイニングポストSEX（スーパーEX）」とかを出してほしいです。 **85**

すべてのスーパーゲーマーは、このコーナーに集まる…

電撃 T&S アタック

タイム&スコア TIME SCORE

今、『RRR』がアツイ!! 日本一を目指してチャレンジしよう

ゲームとは普通にプレイするだけでも楽しいけれど、よりスゴい記録を狙えば、未知のもっとアツい世界を教えてくれる。そんな楽しみ方を発見した人なら、「全国を相手に自分の腕を試したら、どんなに楽しいだろう」と一度は思ったことがあるはずだ。この電撃TSアタックのページは、そんな読者の希望をかなえるために、作られたコーナーなのだ。

今一番のアツイ種目といえば、もちろん『リッジレーサーレボリューション(RRR)』だよね。募集開始から1カ月にして、早くも山のようなタイムの報告が編集部に寄せられているぞ。この種目の最終結果発表には、今までにない詳細なランキング表の掲載を予定しているので、楽しみにしていてね。自分の名前を誌面に載せられるように、キミもがんばってみよう。



◀幅広いゲームで記録を募集しているから、積極的に参加してね

チェックすべし 挑戦者へ捧げる参加のおきて

上位になるほどソフト獲得のチャンスもUPする!

リッジレーサーレボリューション

ナムコ

上級T.T.のトータルタイムで競う。使用する車は、最初から選択できる4台と、オープニングのミニゲームでパーフェクトを取った後に選択できる8台(計12台)のどれでもOKだ。ATかMTか、あるいはネジコンの使用などは自由に決めていいぞ。この『RRR』では、最終締め切りが5月号発表時点までになっている。まだ3カ月あるから、ジックリと腕を磨いてチャレンジしてみよう。最終発表でベスト3に入賞した人は、後で記録確認のためにメモリーカードを送ってもらうので、ベストタイムは必ずセーブしておこう。

初級や中級などの記録も集計はしているので、気軽にハガキをくれて構わないぞ(ただし、その場合は選択したコースを明記すること)。

第2期募集も企画しているので、お楽しみに!

勝者への賞品

募集期間はあと3カ月間。最終順位は5月号発表時点で決定するぞ。上位3名に入賞した諸君には、希望のPSソフト1本をプレゼントする。また、4〜20位、21〜50位、51〜100位、101〜200位、201〜500位の各5ブロックそれぞれの中から、抽選で1名にもPSソフトを進呈。より速いタイムを目指して、PSソフト獲得を狙ってみよう。

申請記録

“申請記録”とは、各種目に参加する時に書いてもらいたい必要事項のこと。

『RRR』に参加したい時には、ハガキには『RRR』と明記した上で「タイム/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を分かりやすく書いてね。

上級T.T.以外の記録を送りたい場合には、選択したコースも忘れずに書いてね。



▲500位以内に入れば、PSソフト獲得のチャンスもある。一つでも上の順位を目指して、がんがんハガキを出そう。

今月のオープン種目はコレだ

ときめきメモリアル(コナミ)

2つの隠しゲーム、「ツインビータイムアタック」のクリアタイム、「スターダストシンフォニーEX」でのスコアを競う。集計はもちろん別々に行うぞ。それぞれのタイトル画面で“EXIT”を選択するとスコアをセーブできるので、メモリーカードに記録を残しておこう。

申請記録 ハガキには「ツインビー」か「スターダスト」か/出した記録」を書いてくれればOK。

賞品 締め切りは3月号発表時点。参加者の多かった方の優勝者に、テレカをプレゼントする。

ナムコミュージアム(ナムコ)

「ニューラリーX」「ボスコニアン」「トイポップ」「ポールポジション」それぞれのスコアを競う。記録は4つのゲームはそれぞれ別に集計するからね。入賞した場合の記録の確認はメモリーカードで行うぞ。「パックマン」と「ギャラガ」も集計だけは行うぞ。

申請記録 ハガキには「選んだゲームタイトル/出した記録/ネジコン使用か否か」を明記しよう。

賞品 締め切りは3月号発表時点。各ゲームの優勝者から抽選で1名に、テレカをプレゼント。

ガンバード(アトラス)

ノーマルモードでのスコアを競う。選択する自機はどれでもOKだけれども、2Pプレイは禁止とするからね。

優勝した人にだけお願いする記録確認には、ビデオを使用する。ちょっと面倒だけれども、ゲームスタート〜ネームエントリーまでを録画しておこう。

申請記録 ハガキには「ガンバード」と明記し、「スコア/使用したキャラ」を書いてね。

賞品 締め切りは4月号発表時点まで。優勝した1名にはテレカを進呈する予定だ。

通天閣(SME)

単純にスコアを競う。難易度モードはどれでもOK(もちろんイージーが一番有利)で、選択する自機も自由に決めていいぞ。なお、この種目では2Pプレイの利用もOKとするからね。

優勝者の記録確認には、メモリーカードを使用するので、出した記録はセーブしておこう。

申請記録 ハガキには「通天閣」と明記して、「スコア/進めた面数/使用したキャラ」を書こう。

賞品 締め切りは4月号発表時点まで。優勝した1名にはテレカをあげちゃう予定なのだ。

●ただ今“アツイ人の戦闘記”で紹介する人を募集中!「記録はトップにおよばなくても、かけた情熱なら負けない!」とか「自分はこんなポリシーを持っている!」という人はいないかな?その気持ちを伝えたい人は“アツイ人の戦闘記に登場希望”と明記してハガキ(手紙)を当コーナーに送ってね。熱い気持ちを綴ってくれてもいいし、電話番号と連絡可能な時間帯を書いてくれてもOKだ

エントリーへの道

記録を申請する時は〝ハガキを送るだけ〟でＯＫ。記録の証拠となるメモリーカードまたはビデオは、入賞した人だけ〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうことにしているぞ。

ハガキには「住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は左ページを参照）」を分かりやすく書こう。集計作業は、種目別にハガキを仕分けして行うために、ハガキ一枚につき１人１種目の申請のみ有効とするので注意しよう。

一人で複数種目に参加するのも大歓迎だけれども、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えること（そうしないと、集計がダブってしまいます）。

ハガキに書いてある意見などには全部目を通しているので、余白に当コーナーへの意見や開設希望種目のリクエストを書いてくれても結構。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃ＴＳアタック係まで

3月号掲載分の締め切りは１月9日
4月号掲載分の締め切りは2月6日

（注意：今月から締め切りが必着になります）

★ザ・挑戦者ランキング

ゼロ・ディバイド（ノーマル／２ラウンド）

ZERO　１位　秒殺　／東京都　2'35"83　参加者60名
（15位―3'45"80　30位―4'55"03　45位―6'）
TAU　１位　GSX−R　／奈良県　2'45"16　参加者26名
（７位―3'55"86　13位―4'23"93　19位―5'43"83）
WILD3　１位　二浪です　／神奈川県　1'55"16　参加者17名
（４位―2'59"90　８位―5'05"20　12位―8'23"90）
IO　１位　D. FIEL／北海道　2'52"80　参加者31名
（10位―3'43"93　17位―4'55"36　24位―6'01"96）
EOS　１位　ZEROII　／大阪府　2'45"16　参加者14名
（３位―3'16"03　７位―5'48"16　11位―7'25"13）
CYGNUS　１位　大垣昌義　／大阪府　2'20"80　参加者36名
（９位―5'01"13　18位―5'29"40　27位―6'59"83）
DRACO　１位　堂園真澄　／東京都　2'29"13　参加者37名
（10位―4'28"70　19位―5'49"03　28位―7'11"00）
NEREID　１位　御神苗哲哉　／北海道　1'57"53　参加者32名
（８位―3'34"00　16位―4'42"13　24位―6'58"73）
ZULU　１位　いそやんＪ　／兵庫県　1'53"00　加者７名
（２位―2'07"03　４位―5'08"80　６位―7'30"03）
XTAL　１位　秋元　慶太　／神奈川県　1'50"40　参加者11名
（３位―2'54"46　６位―3'47"36　９位―5'07"96）
NECO　１位　御神苗哲哉　／北海道　3'27"36　参加者11名
（３位―3'44"76　５位―4'23"63　７位―6'00"40）

参考：募集外で届いた記録を大紹介

★募集外の記録のハガキをピックアップして、参考までにいくつか紹介しよう。

●ツインビー対戦ぱずるだま（ハードモード／スコア）総参加数113名

９月号から募集をかけたこの種目、バグスコアの登場で集計は中止したのだけれど、バグも含めて集計した場合のトップを、参考までに発表しよう。

平塚　武／東京都　9,888,200点（使用キャラ・ツインビー）

●鉄拳（イージーモード／２ラウンド・クリアタイム／２Ｐ乱入禁止）

まだ続々と送られてくるハガキの中でも、ズバ抜けているものを紹介しよう。

・デビルカズヤ　１分09秒40　トップを狙え／岡山県（※ビデオでも確認済）
・三島一八　１分23秒06　依藤　達也　／兵庫県
・ニーナ　１分20秒21　がくすい　／東京都

●リッジレーサー（T.T.トータルタイム）

#17　2'32"443　徳永幹夫／神奈川県（MT、ネジコン使用）

ときめきメモリアル

参加者は『ツインビータイムアタック』『スターダストシンフォニー』合わせて99人。そのトップが来月発表されるぞ。

ナムコミュージアム

まだ参加者は『ボスコニアン』２人、『ポールポジション』１人、『ニューラリーX』２人のみ。優勝も狙いやすいぞ。

残念　豪血寺一族２（クリアスコア）

★参加者も少なかったので参考まで…。

・アニーハミルトン　（参加者５名）
１位　杉本崇／岐阜県　6,185,700点
・大山礼児　（参加者１名）
１位　上田洋／兵庫県　3,581,100点
・陣念　（参加者４名）
１位　TNT／長野県　7,213,900点
・花小路クララ　（参加者２名）
１位　TNT／長野県　3,595,500点
・破鳥才蔵　（参加者２名）
１位　上田洋／兵庫県　4,289,800点

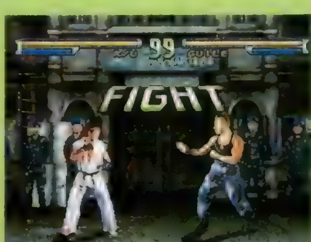
〝アツい〟人の戦闘記〜あきらめなくてよかった〜

今月は、『リアルバトル』の５キャラでトップをとった秋元慶太さんを紹介しよう。記録を出すまでのエピソードを中心に話を伺ってみたぞ。

「初めて『リアルバトル』をプレイした時には700点くらいしか出せなくて、かなりやり込んでからも3900点くらいがやっとでした。その頃、ＰＳ専門誌で5000点以上の記録が紹介されていて、最初は〝あ〜あ、勝てない〟ってあきらめかけたんです。でも、〝絶対に抜いてやる〟って自分をはげまして、その後も何度も繰り返しプレイしましたよ。その結果、リュウで6476点を出してトップになれた時には本当に嬉しかったですね。

今から思うと、最初に5000点以上って記録を見た時にあきらめなくて、本当に良かったと思っています。今の自分の攻略方法も挑戦を始めた頃に考えたのとは全然違いますし、自分がどこまで行けるかって予想に惑わされてちゃ、絶対にダメですよね。

このコーナーでは、全国の人たちと同じ目的で腕を競えるってところが、すばらしいと思います。これからも、色々な種目にチャレンジしたいですね」



▲キャラ別参加者総数が200人の『リアルバトル』は、リュウが一番の激戦区だった。

『RRR』タイムアタック記念　超人プレイを見よう！

『RR』の最高芸術がココにある！

電撃ＴＳアタックのトップレベルの記録を収めたビデオ（ＶＨＳ）を、今月も抽選で５名にプレゼントするぞ。今回は『ＲＲＲ』のタイムアタック開始を記念して、安福久晶氏の「初級 #12／1'30"700」「中級 #12／1'49"375」「上級#12／2'44"052」、徳永幹夫氏の「T.T.#6／2'34"667」「T.T. #12／2'29"401」などを新たに収録に加えた。申し込む資格があるのは今月で募集した種目のどれかに参加してくれた人のみなので注意。ビデオ希望者はこのページの右下の〝応募券〟をハガキに貼って「超人プレイビデオ希望」と明記した上で、「住所・氏名」「電撃ＴＳ２月号募集分で参加した種目／申告記録」を書いて当コーナーまで送ってね（プレゼントの応募ハガキと、記録申請のハガキは別にすること）。



▲安福氏は、非常に安定した走りが印象的。典型的な努力派のゲーマーだ。



▲徳永氏は天性のカンでプレイするタイプ。その走りは豪快で気持ちいいのだ。

●超人プレイビデオ補足説明●ビデオ・プレゼントの今月募集分の締め切りは１月20日です。このビデオの収録内容は、「リッジ」T.T.のかつてのトップを超える驚異的な走行に加え、「鉄拳」の華麗な連続技や、「ゼロ・ディバイド」の超人的なプレイがテンコモリなのだ。ビデオ制作に協力して下さった読者のみんなには、この場を借りてお礼申し上げまーす。「自分のプレイも加えてよ！」という人がいたら、ＶＨＳかＳ−ＶＨＳのビデオテープを送ってね（ビデオのスペースの関係上、必ず採用されるとは限りません。また、基本的にビデオ返却は行いません）。

PLAYSTATION移植化計画

固定ファンをガッチリとキャッチ!!『メガテン』をPSに移植しません?

ゲームファンなら、やったことはなくてもタイトルだけは絶対知っている『メガテン』こと『女神転生』シリーズ。PSには、開発元のアトラスさんも参入しているし、PS移植化はないのか? あったとしたらどうなるのか? そこんところを考えていきましょ。

その独自の世界観とゲームシステム





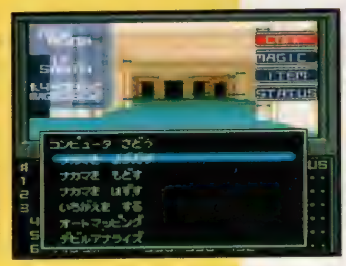
▲通常は、上のように3D画面で、ゲームが進行する。そして、FC版『Ⅱ』からは、2Dマップも登場。ますますゲームは幅が広がっていったのだ。

『メガテン』が初めて登場したのは'87年のFC版が最初。悪魔を仲間(ゲーム中では仲魔)にしたり、宗教的な香りのするゲームデザインなどの独自の世界観とシステムで当時のゲームファンを熱狂させた。その後FC版『Ⅱ』、SFC版では『真・女神転生』が登場し、その地位が確実なモノになる。そして現在では、SFC版は計4本発売(1本はFC版のリメイク)、サターン版では『デビルサマナー』が発売されゲーム業界ではすっかり定番となった感がある。しかし、これだけ発売された『メガテン』だが、ゲームシステムはある程度共通、世界観はファンを裏切らないデキになっているのが、さすがと言うほかない。3Dダンジョン、悪魔と取引して仲魔を作るシステム。さらに、仲魔同士を合体させて新しい悪魔を作る「邪教の館」。そして、コンピュータ、宗教、悪魔などをモチーフとしたストーリーや世界観は、より一層ゲームに磨きをかけ盛り上げている。

また、常に『メガテン』は進化を続けている。最初は、2体の仲魔しか合体できなかったのが3体になり、最新作の『デビルサマナー』では、仲魔との信頼関係などの要素が加わっている。いったいこれから先『メガテン』はどのように進化していくのか? しかし、どのように進化してもファンの期待を裏切らないモノになるハズ。



▲戦闘画面。中央のキャラクターの上にある人型が敵の数を表している。これも家庭用では『メガテン』が先駆けだ。



▶『メガテン』シリーズの主人公はみんなコンピュータの達人だ!

ダイタン予想! PS版はこうしてほしい!!

システムは…

システムは当然、今までの『メガテン』を踏襲したものになるハズ。つまり、3Dダンジョンもので、悪魔と取引ができ、それを合体できる。それらの要素は絶対に変わらないハズなのだ。

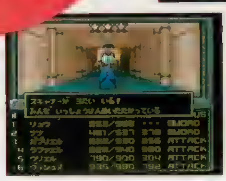
しかし、PSに移植してもらうからにはそれだけでは満足しない。やはり、このゲーム最大の売りと言える「悪魔合体」をもっとスゴくしてもらいたい!…例えば主人公が核となり、各地最強の悪魔がすべて合体する「6身合体悪魔マーズ」とか。ダメ?



▶邪教の館では仲魔同士を合体させ、新しい悪魔を作れる。コレがもっと進化してくれれば…。

演出は…





▲◀PSのスペックを生かしての演出効果増強は、かなり期待できるだろう。もう、あの『メガテン』のキャラだってバリバリ動かせるハズ。ワクワクしますな。

演出面も、やはりここは最大の売りである悪魔合体をテクスチャバリバリの、悪魔がビュンビュン飛び回るくらいはしてほしい! そして、3Dダンジョンが途切れることなくヌルーと進んでくれれば、グラフィックは文句なし。あとは悪魔との取引がもっと綿密にでき、これがしゃべってくれたら、もはや何も言うことはないでしょう。もちろん、世界観は損なわない程度ね。

そして…移植の可能性は?

それでは、運命の時『メガテン』移植の可能性を直接メーカーに聞いてみよう。

「当社と致しましては、すべての機種に挑戦したい!…と、だけ言っておきます(笑)」

〈アトラス・広報談〉

エッ! ということは、もしかしてもしかするぞ。すべての機種ってことは……SS版は出たばかりだし、やっぱり次はPS版? でも、すべての機種ってのは、FX版や3DO版のことかもしれないし、大穴でジャガー版ってのもあるかも? しかし、SS版を出してPS版を出さないってのは…ねぇ。ここは1つ、アトラスさーん、『鉄道王』もイカすけど『メガテン』もPSでやりたいなぁ。なんとかなりません? お願いっ!



▲シリーズを通して登場している"ケルベロス"。もちろんPSにも、ね?



▲オートマッピングだって、PSならもっとすごいことができる。

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	2	同級生シリーズ	8459
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	8126
3	3	ドラゴンクエストシリーズ	7785
4	ー	ときめき対戦ぱずるだま	7031
5	4	スレイヤーズ	6935
6	8	女神転生シリーズ	6282
7	5	ああっ女神さまっ	5312
8	11	ヴァンパイアハンター	4754
9	22	レイブレーサー	4231
10	14	ロマンシングサガシリーズ	3758
11	10	KOFシリーズ	3495
12	13	天外魔境シリーズ	2450
13	16	バーチャファイターシリーズ	1842
14	15	イースシリーズ	1524
15	6	ぷよぷよシリーズ	1329
16	ー	サムライスピリッツシリーズ	1059
17	7	オウガバトルシリーズ	832
18	17	魔法騎士レイアース	742
19	18	ラングリッサーシリーズ	531
20	20	メルクリウスプリティ	416

移植についての熱い語らい

「電撃ＰＳで移植希望が上位なモノは、たいてい移植が決定しますよね。もしかしたら、電撃とメーカーとでつるんでるんじゃないですか（笑）」広島県　野路呂さん：

移植希望のランキングが高いということは、それだけ人気もあり売れてるソフトということです。だからメーカーのほうにも移植希望の声が届いているんでしょう。でも、やっぱり組織票にはかないません（笑）。移植希望ハガキが、千通単位で届いたらどんな人でも心が動くハズ。それはメーカーの人も例外ではありません。さあ、みんなで、その心のスキにつけ込んで移植希望を実現しようではありませんか！



▲ＳＦＣ『魔導物語』。ぷよぷよのキャラ総出演のドタバタＲＰＧとなっているぞ。

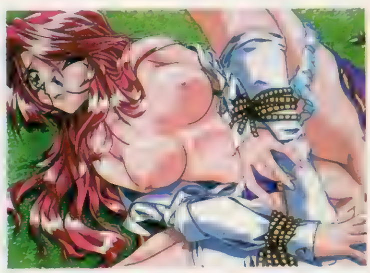


▲サターンで登場するＳＦウォーＳＬＧが『クォヴァディス』。全容量の半分近くがドラマだ。

Ｈゲームの実情

「ＰＳでのＨゲーム販売に関しては、"販売店の体制が揃い"さえすれば発売可能となったのは、先月号を読み知りました。しかし、実際に「体制」が整った販売店というのは、どんな店を指すのでしょう？　まさか、酒やタバコのように子供が手軽に買えないようにとか言って、普通のショップにはＨソフトを置かない……なんて、しないですよねぇ？」愛知県　アダルトマスターさん

うーん、どうでしょうねぇ。今号、232ページからのインタビューを読むと、そのニュースはほとんどガセネタで、ＰＳでのＨゲームは全くないとされています。メーカーが、ゲーム機は「玩具」である以上、避けたい気持ちもわかるし…。でも、Ｈゲームってそんなに悪影響を及ぼすんですかねぇ？　まあ、それはＰＳに限った問題でもないか。その辺、今後も考えていきたいと思いますです。



▶前作よりもパワーアップした、会話ゲーム『バーチャコール2』。Q2

アーケードはこれっス



▲ナムコの新作格闘ゲー『ソウルエッジ』。武器を持つキャラが特徴だ。

今回は、まず番外編から。なんと、アーケードの旗手ＳＮＫがＰＳに参入することになりました。発売されるソフトは『ＫＯＦ'95』『サムスピ斬紅郎』『ＲＢ餓狼』とアーケードのビッグタイトルから移植が目白押し。どれも'96年春に登場予定だぞ。

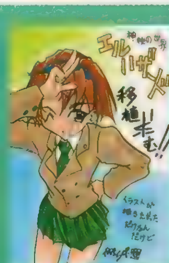
そしてナムコのＰＳ移植超期待アーケード『ソウルエッジ』がそろそろ動き出しそうだ。こちらのほうも目が放せなくなってきたのだ。『鉄拳』とはまた違った新機軸となる？



◀東京都　貴沙羅ゆうさん：そろそろやりますか『アンジェリーク』。



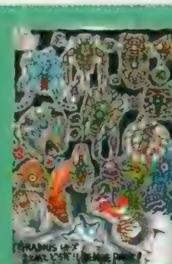
◀富山県　操亜騎さん：ゲーム内容は大味で……設定は良いのに……。



◀北海道　ナリ太郎さん：そういう理由でもプッシュＯＫです。



◀東京都　滝城画王さん：来ます！庵りんゲーム。よかったですよね。



◀宮城県　松田春梢さん：なんかこれも来るらしいですよ。



◀長野県　蓼科朱さん：渋い画風がナイスデス。



◀広島県　ＤＤＴ95さん：これだけ延びたらもう行くしかない！

ハガキをくださいませ！あぁひとすじ！

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。アナタの１票が移植を成功させてしまうかも、いや、させるでしょう！　これまで届いたハガキも、全部とって累積されているから安心してください。移植はアナタ次第なのです！

〒101　東京都千代田区
神田駿河台１－８
ＹＷＣＡ会館５Ｆ
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

カラーイラストベリーグッド

美しい！そう、それは罪。罰を与えねばなりませんね。まずは読者様に見ていただきましょう！ どれほどこれが美しいかをっ（笑）！ 罰はそれから……。

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係



▲千葉県 歩き巫女シルバーさん／東京都 歩き巫女ブラックさん：2人の合作なのですね。不気味可愛い。



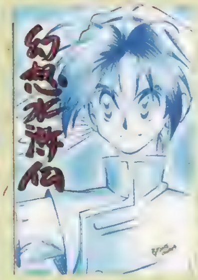
◀埼玉県 TAROさん：色鉛筆の使い方がうますぎ「色が薄い」という短所を感じなくなりますねぇ



▲東京都 ちゃっきーさん：います 試験前のハガキ描き屋さんが ガッツです

▼東京都 ヘルカオスさん：そう……人気のあるクララはまだ13歳（笑）

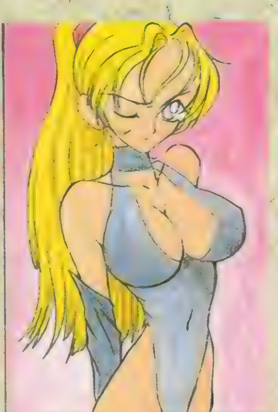




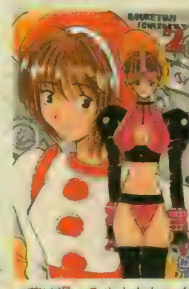
▲山形県 緒方将さん：本当に108人集まる「幻想」早くも「2」を求める声が！

▶京都府 龍王院弘SPさん：確かにええ度胸。でもいいです、バイトに学校、忙しいとは思いますがいろいろガンバッてください ダメ？





◀東京都 かりゆしおきなわさん：細いウエストラインにバインなバスト これぞソフィアって感じです。キュートな瞳がいいです



▲茨城県 みやもとしゅんさん：スーパークララとクララ……どっちが好きです？

▼兵庫県 うにゃうにゃさん：ジャンピングお姉さんですね 気持ちよさそぉ





▲広島県 DDTさん：腕の感じが妖魔っぽいモリガン 鏡の中は？

◀三重県 228さん：うーん。どこか妖しい もうここまでくると芸術といっても過言じゃないです





▲埼玉県 葉月明夜さん：かものはし3匹が超いいです。ミオはなんでこの3匹を使い魔にしたんでしょうねぇ？



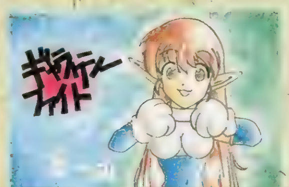
◀神奈川県 高瀬真夜さん：ルーミのかわゆさもさることながら、バックの「GF」って文字が凄くカッコイイです



◀北海道 七海さん：花いっぱいの風子とかなめ 出来れば萌も仲間にしたかったのに……。



◀岐阜県 ズバットPSさん：緊急発売された「ストZERO」。こうなると次が気になりますよねぇ？



▲岩手県 ナゾのトマトさん：これまたルーミのかわゆさもさることながら、背景が超カッコイイです。



▲北海道 マッチョ皆川さん：和風SLG「藤丸」を見事にとらえた作品。かわいいです。



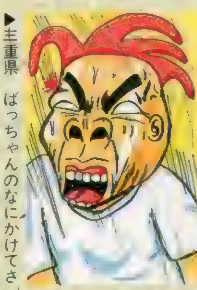
◀東京都 貴沙羅ゆうさん：連打システムは賛否両論あります 確かに、無くてもいいものだし。



◀大阪府 ROホーミングさん：……残念ですが「Ⅱ」は18禁ではないそうです。「Ⅲ」に期待？



◀北海道 ナリ太郎さん：旅芸人ですからちょっとHかも……ってそんなことないですね。



◀三重県 ばっちゃんのなにかけてさん：どの辺を推理しているのかが知りたいです。血ぃ出てるし。



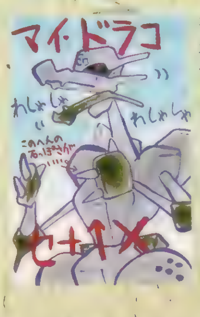
◀岐阜県 バサラボンバーさん：エコロジカルⅡとうぶつって判断がグッドです。ルーヴラーてっけん～



◀石川県 C.MONKEYさん：パンチが効きそうなルーミ。ジュリの嬉しそうな顔もなんだかOKです。



◀大阪府 ささきりょうさん：「2」でイェーイの声が変わってなくて良かったですか？



◀東京都 祥人さん：コマンド付きですね（笑）。尻尾がかわいい、恐竜くんですから喜ぶし。



▲愛知県 桜井秀之さん：PS版も歌うし、バインだしで、デキが気になる！



▶宮城県 一郎アキラさん：人気キャラせいぞろい。セーラー服がもっと目立ってもいいかもしれませんねぇ（笑）



▶大阪府 国士無双さん：背中の大剣が無骨でなかなか。かわいいSDキャラなだけにいっそう目立ちますねぇ



▶北海道 マッチョ皆川さん：ガイアも回りながら飛びます。さすが親子って感じでしょうか？



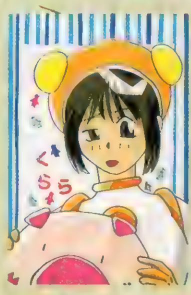
▶福島県 更紗さん：鈴のピアスがキレイ。ヴァンプのキャラはどこかアンバランスでいいですよね



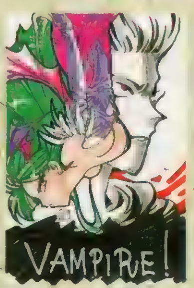
◀宮城県 一郎アキラさん：ちゃって言い切られると弱いでしゅ。お姫さま目指してるから偉いし（？）



◀京都府 大地みかさん：背中のラインが美しい清川さん。本当に女子高生？って感じです



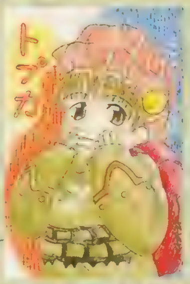
◀大阪府 磐田寿太郎さん：くらくらなクララ。なにも豚にしなくたってていう身もフタもないところがステキ



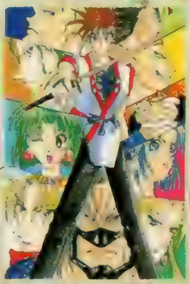
◀滋賀県 ごぢうりさん：いったいどうしたのかなぁ……キャラパターンの多さが売りだからなのかなぁ？



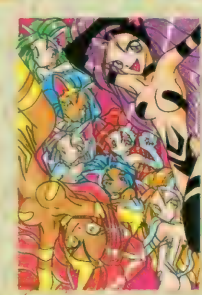
▼長野県 施門あまねさん：企画制作スタッフはマンガ版と一緒ですから、きっと期待できると思いますよ



◀青森県 郁恰操さん：かわいいです。帽子のバッチでさらに2倍、手を口に当てるポーズでそして3倍



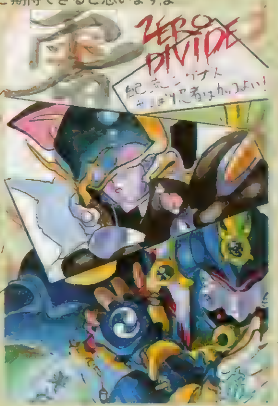
◀福岡県 山野辺都さん：エイジが主人公してかっちょいいです。きっとこの他にも隠れキャラがいるんでしょうねぇ



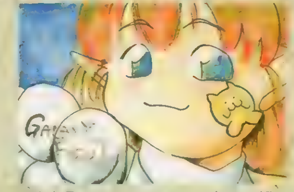
◀東京都 亜希魚さん：フェリシア色換えキャラ勢ぞろい。自分のお気に入りのカラーが見つかるはず



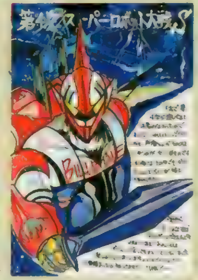
◀岩手県 伊藤勇太さん：あいかわらず美麗。一発光する感じがたまりません。妖しくていいですねぇ



▲東京都 ヘルカオスさん：かっこいい！ ゲームもこれぐらい細かく表現できれば最高なんですが。



▲広島県 メタルぶよさん：超いい顔のルーミ 消印が気になる場合は封書まとめ送りでもいいですよ



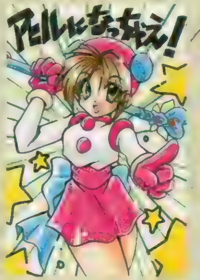
◀北海道 水神有気さん：声の出るキャラをどうしてでも優先してプレイしてしまいます。プレイしていて気持ちいいんだモノ



◀広島県 幡田忍さん：雄叫びがステキです。とりあえず好きじゃぁ～は、「詩織好きじゃぁ～」が有名ですけど



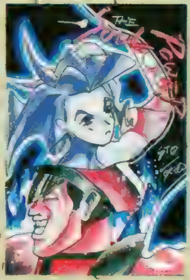
◀京都府 そーへーさん：カンガルーのロジャーに人気を奪われがちなアレックス。は虫類だし。でもキュート



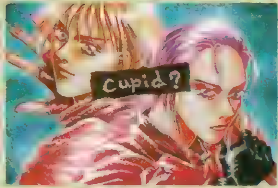
◀宮城県 野々原ちきさん：あまり有名でないですが、クララにはアヒル変化の能力もあります。やる？



▶東京都 ドビュッシータイムさん：カラオケBOXな陰影が美しいです。光って表現するのが難しいですよね。



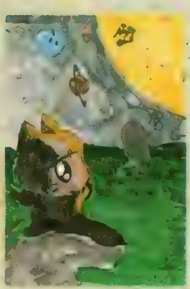
▶愛知県 大彦照さん：リザリサですから、ほとばしれビート！ 燃え尽きるほどにヒートォ！ イカします。



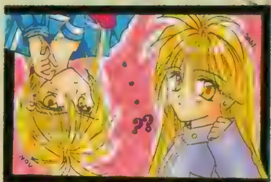
▶神奈川県 はん子さん：クピードーも登場すればいいのに。ねぇ。



◀大阪府 咲村拓美さん：武道家がそんなことじゃいけません。多少だるくてもガッツファイトだ負けないぞ！



◀愛知県 柴田隆さん：ワビサビを押さえた月夜のおーちゃん。可愛すぎてゾクゾクしちゃいます



▲神奈川県 柴田絵里さん：PS版、やりつくした見たいですねぇ。PC版と比べてどうですか？



◀埼玉県 †ERAさん：スピード感あふれる魔剣道兄弟。まるでシリアスな展開が待っているかのよう。



◀神奈川県 幻夕貴さん：勢ぞろい！ この手のイラストは構図が難しいんですよね

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168 ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：近日完成予定。まだ何かわかりませんが、必ずもらえます。



電撃PS宇宙一計画
作戦その2
来年も疾風怒濤の迫力で再びお送りいたします！ 電撃プレイステーション宇宙一計画作戦その2！ まずは今号！　もうおわかりですね？　大増ページ！　それが2月号でした。そして……3月号でもなにか凄いことが！　謎の増刊号Sも！　狂喜乱舞の4月号でも！　その上、作戦その2はこれだけじゃないのです。その後にもアレとアレとアレが続いて……。お楽しみになのです。まあ、来年も電撃PSはやりますよぉぉぉ！　たぶん。
電撃プレイステーション3月号
1月30日発売
電撃プレイステーションS
2月14日発売
電撃プレイステーション4月号
2月29日発売
業界最強は嘘じゃない

電撃Play Question
プレイクエスチョン

1996 February
HOW TO WIN

一応、この本は「2月号」だけど、本当はまだ年が明けてないのですな。ということで、今年最後の電撃プレイクエスチョンいってみましょうか！

機体を設計し、戦闘プログラムを組んで機動兵器を作っていこう！ しかし機体によって、戦闘プログラムを変える必要も出てくるぞ。

Carnage Heart
カルネージハート

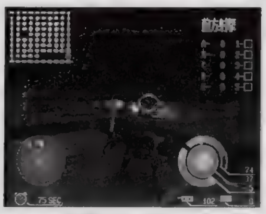
発売中 SLG

PS,I LOVE YOU! 今、電撃PSを買ってくれている人は、ほとんどが“ガンダム教”の洗礼を受けているハズ。そんな信者のみなさまにオススメなのが、このゲーム。機体とプログラムの設計……これでアナタも“テム・レイ（アムロの父さん）”になれるのだ!? （ホスト中川）

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード、（5ブロック）マウス、2人プレイ可能
発売日	発売中		

ゲームシステムを理解し、無敵のロボットを作り上げるのだ！

このゲームは、プレイヤーが軍の指揮官となり、戦略から兵器の設計まで気を配りながら自軍を勝利に導いていくモノ。しかしこのゲームで1番重要なのは、強いロボット（機動兵器）を作ることだ。強い機動兵器を作るためには2つ。1つは、エンジンなどのパーツを組み合わせ、強い機体を組むこと。2つめは、強い戦闘プログラムを組むこと。どちらも重要だが、後者がこのゲームでは大事な要素。このページでは、ゲームの基本と戦闘プログラムを知ろう。


▲強いロボットを作る！ これがこのゲーム最大の目標だ。作ったロボットは、友だちと対戦もできるぞ。

ソフトウェアでGO！

このゲームでは、ソフトウェアの戦闘プログラム1つで機動兵器の強さがまるで変わる。つまり、ハードウェアの差だけでは戦闘は勝てないのだ。そこで、ここではうまい戦闘プログラムの作り方のコツを知っておこう。戦闘プログラムは、チップの組み合わせで作っていくが、まず気を付けたいのは矢印。矢印は赤と緑2種類あるが、赤が条件を満たしたとき、緑が満たしてないときだ。さらに矢印は向きにも注意！ この向き1つでプログラム全体が変わることもある。次にプログラムは、左上から始まり右下で終わる永久ループになっている。これを考えてチップを配置していこう。まあ最初は、面倒くさいが紙にプログラムを書いたほうが理解しやすい。あとは、ひたすら試行錯誤だ。

ゲームの流れ

技術取引
兵器設計図購入
研究投資
最適化依頼
情報収集

⇩

機体設計室
カード選択
ハードウェア
ソフトウェア
能力テスト

⇩

戦略室
出撃
部隊編成
機体修理
生産工場
情報表示

⇩

戦闘

技術取引

ゲームを始めたら、まずこの技術取引から始めよう。ここでは6つのメーカーと、いろいろな取引ができるのだ。

●兵器設計図購入
各メーカーにある設計図を購入できる。設計図は、メーカーごとに違うぞ。

●研究投資
各メーカーが研究している兵器に投資できる。投資は、1ターンで何回でも可。

●最適化依頼
プレイヤーが持っている設計図を、数ターンかけて改良してくれる。

●情報収集
メーカーから良い話が聞けることも…。

▶設計図は、対応するメーカーで最適化できる。最適化は、少ない費用でパワーアップできるぞ！ これを利用しよう。

機体設計室

ここでは技術取引で購入した設計図を元に、ハードやソフトプログラムを設計していく。ゲームの主となるのがここだ。

●カード選択
28枚ある戦闘プログラムを選択。カードにはそれぞれ名前が付けられるぞ。また、ここではカードの書き込み禁止も可。

●ハードウェア
購入した設計図から機体、エンジン、武器などを設定してロボットを作る。特にCPUは、高速なものほど戦闘プログラム（チップからチップへの移動）が速くなる。機体に合わせて使用したい。

●ソフトウェア
ハードウェアで作った機動兵器を、実際戦闘中に動かすプログラムを作る。プログラムは「チップ」というものを組み合わせて作っていくが、くわしくは上の「ソフトウェアでGO！」を参考に…。

●能力テスト
ここで戦闘シミュレーションを行う。結果が満足いったなら「検査完了」、いかないなら「再検討」でもう1度だ。

戦略室&戦闘

攻撃や、機動兵器生産をするのがココ。

●出撃
部隊に、いろいろな命令ができる。

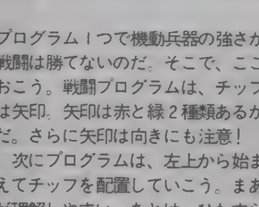
●部隊編成
生産された機動兵器を部隊編成する。

●機体修理
戦闘で傷ついた機動兵器を修理できる。

●生産工場
機動兵器の生産や、工場増強をする。

●情報表示
自軍の部隊や基地の状況を表示。

●戦闘
そして戦闘では、ソフトウェアの実力が発揮される。自分の部隊を見守ろう！


◀工場は、生産ライン数や、生産力増強もできる。ラインは、最低3つは欲しい。弾薬も生産しなくてはいけないし。

ポイントQ&A

Q：ソフトウェアのプログラムについてなのですが、プログラムの組み方がさっぱり分かりません。僕のような初心者は、まずどうしたらいいのかを教えてください。
A：初心者は、最初から全部自分でプログラムをしようなんてムリな話。まずは、いったん「自動設計」でプログラムを組んで、手直ししながらプログラムに慣れていこう。既存のプログラムでも、ちょっと手直ししただけでだいぶ変わってくるぞ。あとは、その機体の役割を考えながら能力テストをくり返していくしかないのだ。

約100種類の実在する現代兵器を駆使して、なみいる敵軍を撃破して勝利に導くといった戦略SLG！ ゲームの種類は、通常マップとチャレンジマップの2種類あって、やりごたえも抜群だぞ!!

戦闘国家

SLG

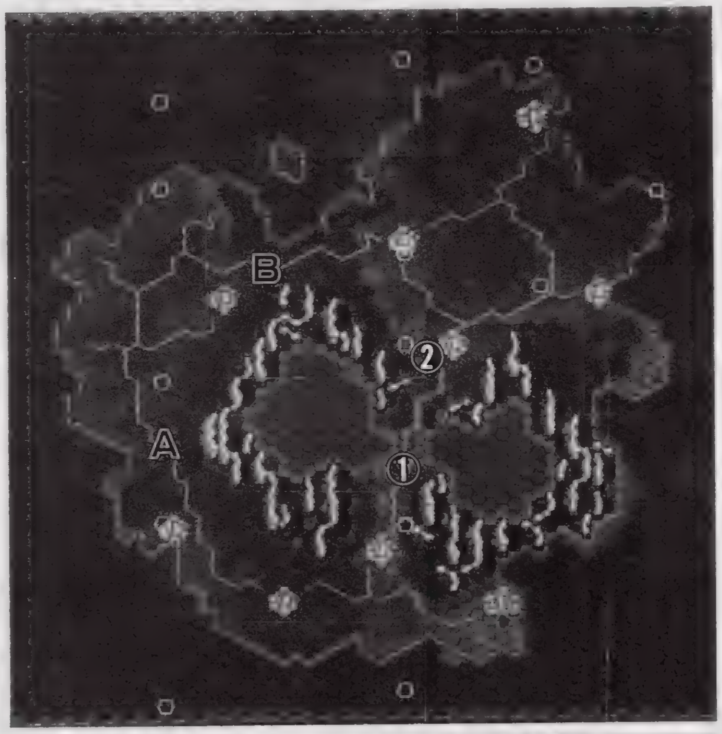
PS,I LOVE YOU! このゲームの醍醐味はやっぱりチャレンジマップ。やり直しのきかない移動条件や視界範囲のシビアさ……この、先に何があるのか確認できないスリル感のあるゲーム展開がたまらないのだ。でも、かなりムズかしいので、心して向かってね。（はるか中佐）

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE・ソリトンソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック） 4人プレイ可能
発売日	発売中		

このゲーム1番の醍醐味チャレンジマップに挑戦！

◉マップ1「目指せ 中央突破！」の戦略法を考察してみよう

このチャレンジマップNo.1の「目指せ　中央突破」の地形は名前の通り、2つの湖の間の中央道が戦略のミソとなることは一目瞭然！ しかし、左に延びた道路にも注目。道幅が広く、進軍には最良だからだ。このことをふまえると2つの作戦が成り立つハズだよね。



作戦その1 中央突破戦法

その1 第①地点の空路に注意を心がけよう！

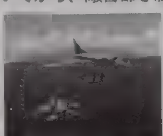
中央道に一番近い都市付近は、敵の都市に近いために早いうちに攻撃される危険性があるのだ。陸路ならまだしも移動力の高い航空部隊、特に兵隊を乗せたMi-17 ヒップHなどで強襲されたら占領されることもありうるので、300と値段も安いM163を最低でも2台は配備させておこう。もちろん、策敵も怠らないように偵察車両も湖と山脈付近にいておくことをオススメする。

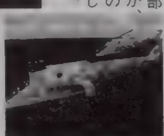
まずは、空の守りを固めてから陸戦準備！ これが最良な戦法だぞ。


◀輸送ヘリの強襲は一番の恐怖。策敵と対空兵器は絶対に必要だぞ！

その2 第②地点を占領したら勝負あり！

第②地点を占領するにあたって、まず第①地点との中間地点（限りなく湖に近い地点）に都市建設を実行することが良いだろう。なぜなら中央道で、敵軍との陸戦が激しいものになり、撃破され→生産といった手順をふまえるより、撃破されたら都市で補充した方がお金もかからず、素早く対応できるメリットがあるからだ。中央を見事突破でき、第②地点を占領したらもうこっちのもの。まず防御陣をしっかりひいてから、敵首都を制圧しに行こう。


▼攻撃ヘリは地上部隊の攻撃に最適だが、対空兵器にもろいので、策敵を十分にしてからアタック!!


▲飛行機同士の戦いのアニメーションは迫力満点!! 敵の偵察機は早めに撃墜するようにしるべシ。

◉どちらの作戦も第1地点が重要ポイントになる



両方の作戦で言えることは、第①地点の重要性。ここの攻防1つで、勝敗が分かれると言ってもいいだろう。この他のマップでも言えることだが、必ずと言っていいほど重要な地点が存在する。そこを見抜けるかどうかがこのゲームの勝利できるかどうかのポイントになるぞ。あと重大なポイントは、敵軍の行動をいかに把握できるかにかかっている。偵察機（RF－4）や早期警戒機（E－3）を使い、視界の確保にも気を配るようにしよう。敵軍が、何の兵器を何処に配備してくるかを知っているのと、知らないのでは大きな差があるからね。猪突猛進だけでは、このゲームはクリアーできない。慎重かつ、大胆な戦略でコンピュータにいどんでいこう。

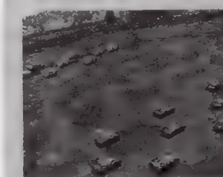
兵器情報は要チェック!!

このゲームをプレイするにあたって、自軍の兵器性能ぐらいは理解しておこう。特に初期行動値と射程、弾数、は最低でも覚えておかないと、戦闘で細かい行動ができず、戦略に不備をきたすことになるぞ。ユニットの特性を見極め最大限に利用しようね。

作戦その2 左迂回戦法

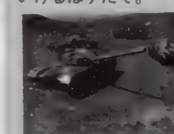
その1 まずは第①地点の防御に専念せよ！

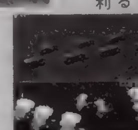
この作戦は、いかに第①地点の防御陣を完璧にできるかによる。まず、第①地点に近い地点に都市建設。補充や補給にぬかりがないようにしてから、装甲の厚い戦車を先陣に置き、後衛には自走砲と対空車両を並べ、都市付近で戦おう。幅の狭い地理の特性を活かし、敵軍の進行を細くさせればより戦いやすくなるぞ。さて、左迂回侵攻軍は、自分の1番左端の都市付近にもう1つ都市を作って生産ラインを増やしてから向かうのがコツ。


◀攻撃は最大の防御。この言葉通り主力戦車は前衛に配置。

その2 陸戦部隊でB地点を固めよう

左から進軍していくと、陸戦で激戦区となるのがB地点のハズ。ここは、B地点手前の都市を制圧していれば、そこを拠点としてガンガン押していくようにしよう。補足としては、マップ左端の地点（敵の侵入しにくい場所）に、都市建設や基地建設をしておくとさらに、進軍しやすくなるぞ。あとは、偵察機RF－4で敵の部隊の動きを把握し、中央道にいる部隊と挟撃作戦を展開すれば、みごとに敵首都地点までいけるはずだぞ。


▼射程の長さを利用し、後方から敵軍に先制攻撃を仕掛けると戦いがグッと有利になるぞ。


▲都市付近を主力戦車でかためて、補給、補充、戦闘をくり返して敵の戦力を消耗させよう。

それでは諸君の健闘を祈る!!

ポイントQ&A

Q：生産型編集で最強な部隊を作りたいのですが、最低なにを組み込んだら良いんでしょうか？ いい編集部隊の作り方を教えてください。
A：編集するにあたって1番重要なのが、バランス面を考えること。これは最低条件！ あとは金額により、性能が上下するので、キミの趣味で決めてみるほうが面白いゲームになると思うぞ。 もともと用意されている軍隊は、ムダのない編集なんだからね。1つ言うとしたら、中途半端（値段）な兵器はなるべく使わないコトかな？

攻撃は“水”、敵の大半は“火”という斬新な設定のACT。
SFC版そのままグラフィックに“しゃべり”が追加しての登場だ。

ザ・ファイヤーメン２

ジャンル	アクション	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2人協力プレイ可能
発売日	発売中		

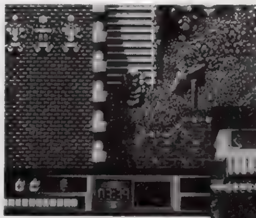
気付きにくい攻略ポイントをチェックせよ

この『ザ・ファイヤーメン２』は、ゲーム中に、色々と試してみないと先に進めない場所がたくさん用意されている。今回は、そんな場所をいくつかピックアップして、突破方法を紹介しよう。ただし、あまりハッキリ攻略してしまうと楽しさが半減するために、それぞれ解説している場所がどこなのかは基本的に触れていない。詳しい場所は、実際に攻略しながら自分で確認してみよう。

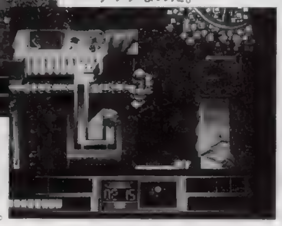
チェック1◉意外な通路

ゲーム中に配置された地形の中には、グラフィックだけを見ると単なる障害物なのに、実は通り抜けが可能なものがいくつか用意されている。また、中には立って歩いていては通れないけれど、這いつくばりなら通り抜けられる場所もある。そこで、行きづまってしまったと思ったら、まず最初に、全ての地形で通り抜けられるかどうかを試してみよう。

また、これら隠された通路を発見する有効な手段として〝水の動きを見る〟という方法がある。これも使えるテクなので、写真を参考に活用してみよう。



▲ちょっと見ると行き止まりだけれども、この橋の下は通り抜けられるのだ。見ために騙されずに、色々な場所に目を向けることが大切なんだね。



▼放水した水が地形を貫通しているのにご注目。これによって、この場所が通り抜け可能であることが判別できるというワケなのだ。

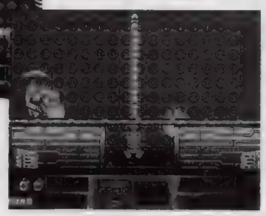
チェック2◉ボスにも注意

各ステージの最後には、激しい攻撃をしてくるボスが控えている。ボスの登場する方へ放水方向を固定しておくのは基本中の基本なので、序盤でしっかりマスターしておくようにね。

後半になると、結構厄介な動きをしてくるボスが多い。でも、よく観察していると、〝ある場所に自キャラがいると単調な動きをしているだけ〟とか、〝自キャラから離れたところにいる相棒にしか攻撃をしてこない〟など、非常に楽な攻略方法があることにも気付くはずだ。色々と研究してみよう。



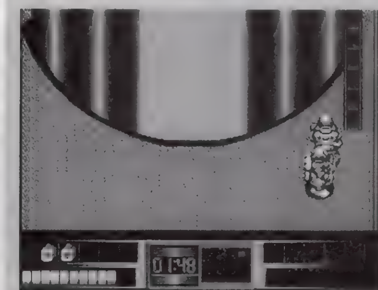
▲１人プレイの時は、相棒が無敵なのも覚えておこう。例えば、彼をオトリにして、こちらは攻撃に専念するというオイシイ戦法もあるのだ。



▼下手に動くよりも、一定の場所で攻撃している方が楽に対処できる場合もある。自キャラの位置による、敵の動きの変化などにも注意しよう。

え？ ここはどうするの？

中には、通り抜けられる道もなければ、どこを攻撃してもこれといった反応が見られない場所もある。このような場合に限らないのだけれど、ゲーム中に交わされるキャラ同士の会話には、ゲーム進行の重要なヒントが隠されている場合も多いので、メンドウでもしっかりと耳を傾けておこう。ここで紹介している場所も、直前の会話をしっかりとチェックしていれば、突破方法が分かるはず。前方の円柱形の建造物に向かって、ひたすら放水を続けていればＯＫなのだ。最初は全く反応がないので不安になってしまうけれども、しばらくすると、水の力で破壊されて先へ進めるぞ。



◀ここで何をしていいのか分からなくて、ハマってしまった人も多いはず

初心者向けでやさしいので、誰でもプレイできるSTG！

STAHLFEDER（シュタール フェーダ） 鉄甲飛空団

ジャンル	シューティング	価格	¥5,800
メーカー	サントス	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	'96 1月13日発売		

終盤のボスは手強いぞ！

恐るべき攻撃をしかけてくる最終ボスに出会うまでに、プレイヤーは５体のボスと対決することになる。その中でも、３面～４面のボスはちょっと避けにくい攻撃をしてくるために、貴重な残機を大量に失いかねない。そんなことでは、最終ボスの攻撃に撃ち勝つこともできないので、ここでは終盤ボスの攻略について触れてみたいと思う。これを参考に自分なりの攻撃パターンを完成させよう。

ステージ3◉ＢＯＳＳ

５形態に変形をするロケットがプレイヤーの前に立ちはだかる。第１～２形態、および第４形態では画面左端にいれば問題はないので、ここからバリバリと攻撃しよう。第４段階も基本的にここで大丈夫なのだけれど、時々放たれる分裂弾だけは接触する場合がある。第５形態では、レーザーに接触しない安全地帯がいくつかある。レーザーの当たり判定は大きく、避けようとしても接触してしまうことが多いので、無理せず安全地帯でジッとしていよう。



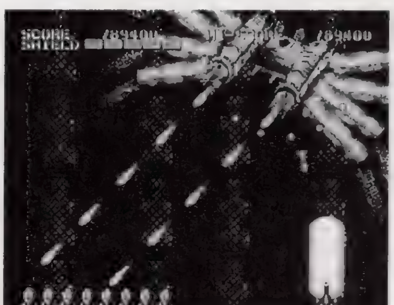
▲第１～４形態では、基本的にこの位置で連射しているだけでＯＫなのだ。



▶最終形態は安全地帯で攻略するのが一番。この場所をはじめ、何ケ所か存在するぞ。

ステージ4◉ＢＯＳＳ

このステージで登場するボスは、１面で出会うボスと同じで、多段階変形しない。また、意表を突くような動きもないので、弾の間を抜けることさえミスらなければ簡単に倒せるはずだ。ボス本体の当たり判定も広く作られているので、広範囲を攻撃する武器よりは、一点集中型の武器で叩く方が早くしとめられるぞ。ボスは、多方向弾とレーザー連発を駆使してくる。レーザーはボスの向いている方向にしか砲撃されないので、うまく誘導しよう。あとは、多方向弾だけに気をつけていればＯＫだ。



◀終盤のボスにしては、たいして強くない。比較的安全な場所からガンガン攻めよう。

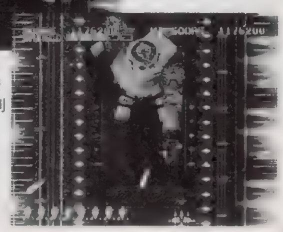
ステージ5◉ＢＯＳＳ

まず、火炎攻撃は画面右上などが安全であることを覚えておこう。また、多方向弾は自機を狙っているような錯覚も受けるけれど、毎回同じ方向にしか放たれることはない。自分なりに〝ここなら当たらない〟という場所をチェックしておけば楽勝だね。

第２形態では、ボスの肩のあたりが安全なポイントになっている。ボスの動きに合わせて、多少は左右に移動する必要もあるけれど、驚くほど楽にボスの攻撃を避けることができるぞ。ぜひ試してみよう。



▲第２形態には、ナント、意外なところに安全な場所が！ これを利用しない手はないぞ。



▶多方向弾は砲撃方向が決まっている。この場所などにいれば楽勝だね。

ポイントQ&A

Q：『シュタール フェーダ』では自機の特徴が非常にハッキリしているので安易に選択できません。どれがおススメなんですか？

A：一番のおススメは〝BLAU STERN〟。武器も使いやすいし、スピードも安定していて、バランスのよさはダントツだ。〝WEIβ NACHT〟は攻撃力はあるが、クセがあるので馴染みにくい。〝SCHWARZ WIND〟は威力は最強だけれども、欠点も多いので、上級者にしか勧められない。〝LIPPEN STIST〟はスピードが早すぎて使いにくい。

SFC版十美麗グラフィックに"しゃべり"を追加しての登場だ

ストリートファイターⅡ ムービー

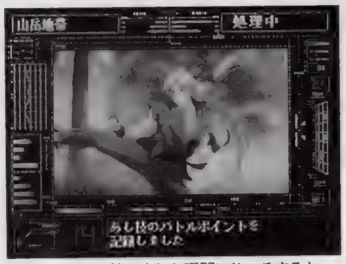
ジャンル	インタラクティブムービー	価格	¥6,800（CD 2枚組）
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	発売中		2人対戦可能

カッコいいムービーを全て楽しむために

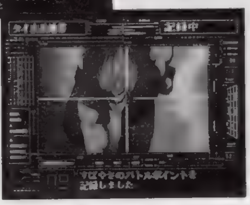
このゲームでは、マイキャラ（シャドルーの最新型サイボーグ）が弱いままでも最後まで行けなくはないけれど、最終戦に勝つか負けるかでは、その後見れるムービーも違ってくるのだ。どうせなら、全ムービーの制覇を目指してがんばってみたいものだ。そのためにも、このページでは先月号までの紹介記事では伝えきれなかった、ゲーム攻略に役立つ情報をドーンとお届けするぞ。

◉ムービーモードでマイキャラを強くしよう

マイキャラであるサイボーグは、各種パラメーターが用意されていて、これをパワーアップさせることが当面の目的になる。格闘家同士の戦闘ムービーになったら、色々な場所をサーチしてみよう。正しい場所をサーチすると、それぞれに対応したパラメーターをアップさせることができるぞ。ちなみに、背景のスミにいる豪鬼（？）など、意外な場所で意外なパワーアップができる場合もあるので、覚えておこう。調査あるのみだぞ。



▲足に関係した技を出した瞬間にサーチするとキック系のパラメーターがアップする。



▶スピードを上げるためのサーチポイントは、とても発見しにくい。
▲守備力は重要だけれど、アップさせるチャンスはなかなか訪れないのだ。



▲必殺技の瞬間をサーチすれば、必殺技の破壊力がアップする。これは見逃さないようにね。

◉ラストバトルは普通の2D対戦格闘なのだ

最後のバトルは、なんと普通の2D対戦格闘での戦いになるのだ。ケンのもとに走ろうとするリュウ、その行く手をさえぎるのは、シャドルーの誇るサイボーグ、つまりプレイヤーとなる。ここまでの道程で、どのくらいサイボーグを強化してあるかどうかで、勝負の行方は大きく変化するぞ。もし勝利すれば、シャドルーが世界を支配するというハッピーエンディング（???）になる。ちなみに、負けてしまったとしたら、映画ファンにはお馴染みのエンディングになるぞ。プレイヤーが使える技は下の表の通りで、『ストⅡリアル』などでケンを使っていた人ならスンナリと馴染めることだろう。さぁ、君は両方のエンディングを拝むことができるかな？


▲シャドルーの名にかけて、リュウを打ち倒せ！ 見事勝利すると感動のエンディング（？）が待っている。

マイキャラのワザはコレだ！

波動拳	↓↘→＋P
昇竜拳	→↓↘＋P
(空中) 竜巻旋風脚	(空中で) ↓↙←＋K
※鉈落とし蹴り	→↘↓＋K
※大外回し蹴り	←↙↓↘→＋K
※鎌払い蹴り	↓↘→＋K
稲妻かかと割り	※の技の後、Kを押し続ける
昇竜裂破	↓↘→↓↘＋P

伝説の格闘家リュウを倒せ！

背景の描きこみがスゴい、オリジナル3DアクションSTG
初心者向けのやさしい設定なので、誰でも安心してプレイできるぞ

リヴァーシオン

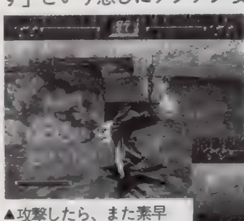
ジャンル	3D・ACTTG	価格	¥5,800
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	なし
発売日	発売中		2人対戦プレイ可能

より強い"乗り手"を目指して…

各ジャンルが充実しているPSでも、自機を背後から見た視点での対戦型3Dアクション（あるいは3Dシューティング）はあまり出ていない。しかも、この『リヴァーシオン』はオリジナル作品ということで、結構発売前から注目していた人も多いようだ。そんな人の要望にお応えして、対COMの基本戦法や、対COMで確実に勝利する秘訣などを攻略していきたいと思う。

◉対COMの基本戦法

ゲームの最大のポイントになるのは、障害物の利用だろう。基本的に「障害物に隠れる→ロールを使って敵の正面に踊り出る→攻撃する→ロールでサッと障害物のカゲに戻る」という戦法が一番有効だ。また、敵の背後をつくように、障害物をはさんでグルリと大きく移動する作戦も使えるぞ。ただし、中にはクリュウ（蟹）のように、その作戦が通用しないヤツもいる。彼は回転がトロいことを逆手にとって「サイドから攻撃→すぐにサイドにまわり込み直す」という感じにチクチク攻めよう。あと、相手の必殺技をまともに食らうと一気に体力が減ってしまうので、注意すること。



▲攻撃したら、また素早く障害物の裏に隠れる、これが基本なのだ。
▶クリュウ（蟹）が相手の場合は、サイドに近接してチクチク攻撃すべし。

◉対COMで確実に勝つには？

ちょっとズルいけれど確実に勝てる、という方法も紹介してみよう。このゲームのCOMは障害物に対する思考ルーチンがあまり利口ではないので、それを利用するといいぞ。まず、相手に少しでもいいのでダメージを与えて、そのまま障害物の裏に隠れてしまおう。後はタイムアップまでジッとしていれば、そのまま勝ててしまうぞ。高い難易度を選択した時のジャーリェン（亀）が相手の場合も、彼が障害物に密着している状態になっていれば、心配ないからね。クリュウ（蟹）が相手の場合は、方向キーを斜めに入力しておけば、一番難しいモードでない限り確実に逃げきれるのだ。



▲ダメージを与えたら隠れる。あとは、タイムアップを待つだけだぞ。
▶クリュウ（蟹）が相手の場合は、斜め方向に歩き続ければ逃げ切れる。

2P対戦のススメ

この手のゲームは、おバカなCOMを相手にするよりも、動きに限界がない人間と遊んだ方が絶対におもしろい。対戦プレイでは、画面を上下にカットして、それぞれの視点から戦闘を楽しむことができるぞ。人間同士の戦いでは、いかに相手のスキを突けるかが重要なので、ブーストを多用することをお勧めする。また、「ジャンプ→ブースト＋方向キー右（あるいは左）」と操作することで、ターンに時間をかけずに高速移動をすることもできる。これらの操作をマスターしておくと、非常に楽な戦いをすることができるので覚えておこう。


◀2P対戦では、大画面のディスプレイで楽しむと、もっと楽しいぞ。

ポイントQ&A

Q：『リヴァーシオン』でのお勧めの機体はどれですか？ また、キャラ別に何か使える戦法とかあるんでしょかか？
A：一番お勧めの機体はジュールォ（獅子）。必殺技のバニッシングブリッドをはじめとして、弾にホーミング力があるのが嬉しい。あと、障害物を挟んでの攻撃ができるジャーリェン（亀）、必殺技を使えば正面からの撃ち合いで敵なしのスィーアン（蝶）、接近戦を得意とするクリュウ（蟹）なども使いこなすとおもしろい。

一見地味だけれど中身はギッシリのサッカーゲームが新登場
スピーディに動きまわる11人の選手を使いこなそう

STRIKER
～ワールドカッププレミアムステージ～

ジャンル	SPG	価格	¥6,800
メーカー	ココナッツジャパンエンターテインメント	対応周辺機器	マルチタップ、メモリーカード
発売日	発売中		4人プレイ可能

より深く、このゲームを知るために…

このサッカーゲームをやり込むと、ものすごく奥が深いことに驚かされてしまう。それらの醍醐味の全てを紹介するには、あまりにスペースが足りないので、ここではあえて初心者向けのガイドをお届けしたいと思う。本当に簡単なポイントだけだけれども、ゲームの性格を読む助けにはなると思うので、このゲームの本当の恐ろしさ（スゴさ）は、君の目で実際に確かめてほしい。

教えて1◉このゲームの特徴は?

最初にこのゲームを始めると、選手の動きがとてもスピーディであるのがわかる。それでいて、システムがしっかりとしているので、慣れると快適な試合を楽しめる。しかし、それをマスターする時に、今までのサッカーゲームとの違いを把握しておく必要があるかもしれない。このゲームでは、ドリブル中の選手にボールが〝ひっつく〟システムは採用されていないのだ。だから、今までのゲームのように、ただ立ってる選手へのタックルなどを仕掛ける必要がなくて普通にボールに触れればＯＫ。また、ドリブル中に急停止するとそのままボールが転がってしまったりもするぞ。従来型とはだいぶ違和感があるので、早めに慣れておこう。



◀ボールを持っている選手に、相手チームの選手が右から接近中。この時に、接近中の選手はただ、走っているだけで…。



▶そのままボールを奪えてしまうのだ。ボールのキープ力が高かった、今までのサッカーゲームに慣れていた人は戸惑うかも。

教えて2◉簡単にゴールするには?

キーパーがＣＯＭで操作されるサッカーゲームには、必ずといっていいほどキーパーの死角が存在する。このゲームでも、単独で持ち込んだボールをかなりの高確率でゴールできる方法が存在するので、参考までに紹介してみよう。

まず左右どちらでもいいので、サイドにボールをまわして、ゴールに対して斜め方向からドリブルで接近しよう。そのまま下の写真で紹介されている位置からシュートを放つと、キーパーは守りきれずに、ボールがゴールに突き刺さるのだ。パス回しがマスターできていない段階でどうしても勝ちたい時や、対ＣＯＭで気持ち良くゴールしたい場合などに利用してみよう。

ほかにも、比較的ゴールを狙いやすいシュートコースが存在するので、各自で研究してみてもいいだろう。



▲リプレイ時の連続写真でチェックしてみよう。まず、この写真くらいの場所から、ゴール方向に向かってドリブルする。



▲この位置にきたらシュートを放とう。方向キーは左下に入れっぱなしでＯＫだ。



◀見事にゴールが決まったぞ。結構成功率も高いので、狙ってみる価値はあるぞ。

パーティの盛り上げ役として、接客アイテムとして、大活躍間違いなし
スゴロクゲームの王道を行く名作がPSでも遊べるのだ

鉄道王'96

ジャンル	TBL	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	マルチタップ、メモリーカード
発売日	発売中		4人プレイ可能

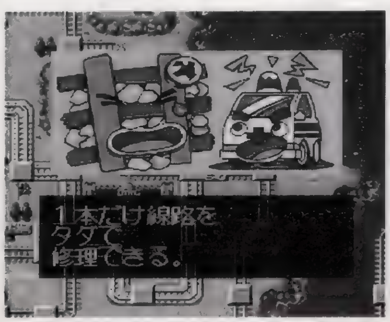
お正月はこの一本でキマり！

この『鉄道王'96』のようなスゴロクタイプのゲームでは、勝敗にこだわり過ぎるのはあまり相応しくないかもしれない。でも、どうすれば勝利に近づけるかが分かっていた方が勝負も白熱するというものだよね。そこで、ここでは『鉄道王'96』で勝敗に係わってくる要素などを簡単に紹介をしてみたいと思う。年末やお正月に、家族や友達と『鉄道王'96』を遊ぶ時の参考にしてね。

ここが楽しい1◉ジャマやフォローも色々

財産を築く、これがゲームで最優先される目標となる。そのためには、ただお金を貯めるだけではなく、線路や駅ビルを購入する（投資する）ことも重要だ。

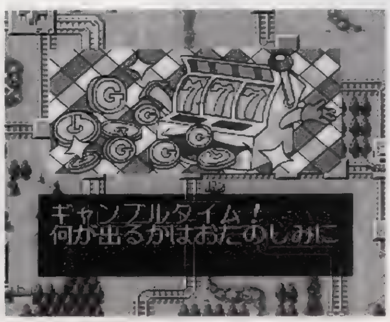
それを達成する時に〝一番やってほしくないこと〟、それを相手に対してやってあげよう。これほど勝利に近い道はないのだ（笑）。まず一番ポピュラーなのは、線路の破壊だろう。今、自分にとって最も脅威になりそうな人を優先して邪魔してあげるのが原則だ。それに対しては修理という機会も用意されているので、それぞれの特権をどこで使うかは慎重に決めよう。



◀線路の破壊と修理は日常茶飯事のこと。この時の判断力が勝負に大きく影響する。これだけでなく、他にもいろいろジャマがあるのだ。

ここが楽しい2◉運も実力のうちなのだ

実力や経験だけではなく、適度に運も係わってくるのがこのゲームの楽しいところだ。スロットルマシーンに代表される運試しゲームは、これを単独で見るならば文字通りの運しかないので、自分の運命にかけてみるしかないだろう。ただし競馬などでも、財政難の時には小額で妥協するとか、余裕があるなら大穴を狙うとか、〝賭事に臨む適切な判断〟というものはそれなりに存在するのだ。これが、長期プランを組んだ勝負の上では重要なポイントになるのを忘れてはいけない。運、それも実力のうちなのだ。

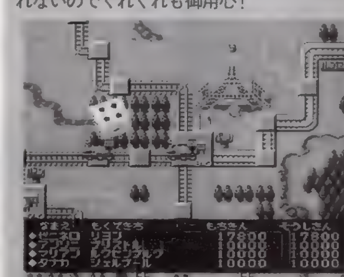


◀勝者となるためには運も関係してくる。だからこそ、ゲームはおもしろいのだ。でも、運だけでも勝者になれない……。

やっぱりオススメは多人数プレイなのだ

ＣＯＭの思考ルーチンもよくできているので、ＣＯＭを相手にしたゲームも十分に楽しめるけれど、やっぱりこのゲームを心底楽しみたいなら、多人数プレイしかないだろう。あまりに盛り上がってしまって、時間の経過を忘れるほどに熱中できるぞ。ちなみに4種類あるマップは、メンバーが初心者か上級者なのかに合わせて決定するといいだろう。

ただし、このゲームには「そんなことをするな～」と互いに叫びたくする要素がテンコモリなのは覚悟しておこう。勝負が白熱し過ぎてしまって、友情や愛情にヒビが入っても、編集部その他では責任はとれないのでくれぐれも御用心！



◀メチャ盛り上がる多人数プレイ。友を蹴落とし、トップを目指せ（笑）。

ポイントQ&A

Q：『STRIKER』で同じフォーメーションを使っているはずなのですが、その時々によって微妙に違いがあるようです。これは選手の配置によって決まるんですか？
A：フォーメーションは攻撃的なスタイルから守備重視なタイプまで9種類あるけれど、選手の配置によって違いがでることはない。ただし、作戦の選択によっては、それに応じてフォーメーションに微妙に手が加えられるのだ。上級者はその辺りも研究して、自分のゲームスタイルを探してみようね。

PS初のガン・シューティングがついに登場！
群がる敵をバリバリと撃ちまくれば気分爽快一直線

ホーンドアウル

ジャンル	ガン STG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	専用ガン・コントローラー
発売日	発売中		2人協力プレイ可能

上達するために必要なこととは？

バリバリと銃で撃ちまくる快感、そんなPSの新しいおもしろさを生み出したのが、この『ホーンドアウル』だ。その内容はもちろん、ゲーム全体にただよう雰囲気もとてもカッコよく作られているので、ぜひ読者のみんなもに体験してほしいと思う。それを手助けするためにも、ここではこのゲームの基礎的なコツや、より深くゲームの魅力を味わうための情報などを紹介してみよう。

鉄則1◉出現を読め

敵の出現を覚えて、予め着弾点を合わせておく、それが理想的な攻略方法だ。しかし敵の出現の全てを覚えるなんて、なかなかできることではないので、ゲーム中の山場になりそうな場所だけピックアップして、一部だけでも出現順序を記憶しておこう。

また、〝攻撃をしたら着弾点を画面の中央にもどす〟という動作を習慣づけておくことも大切だ。そうしておけば、次にどこから敵が出てきたとしても迅速に対応できるからね。あと、敵のミサイルはダメージのもとなので優先して叩くこと。敵をすぐに破壊できないと思ったら、ミサイルの動きだけに集中した方が利口だぞ。



▲手応え十分なトレーニングモード。ここである程度プレイしておけば、基礎的なことは習得できるはず。



▶敵がミサイルを放ってきた場合は優先して破壊しよう。これも大切な攻略テクだ。

鉄則2◉タメ撃ちの利用

タメ撃ちは、〝放つまでに時間がかかる〟〝弾の消費が激しい〟〝威力はあるが、一点集中型になっている〟という3つの特徴を持っている。最初の2つの特徴がネックになるので、敵が次々と出現する通常ステージではあまり利用できないかもしれない。でも、その効果はバカにできないので、使えそうなケースには積極的に狙っていこう。特に、〝しばらく敵が出現しない時間帯がある〟〝ザコが固まっている〟などの場合は活用もしやすいので覚えておこう。

またボス戦では、対決前にタメ撃ちの用意をしておいて、出現直後にお見舞いするのが基本戦法だからね。



▲タメ撃ちは強力だけれども、一点にしか攻撃できないので、その点をよく考えて利用しよう。



▶使いようによっては、タメ撃ちはボスでも、大きな効果を発揮するのだ。

コントローラーでゲームも変わる？

このゲームは普通のコントローラーでも十分にプレイを楽しむことはできる。ただし、ステックの場合は、L／Rボタンなど含めてボタンの同時押しがしにくいので、不向きだと考えていいだろう。

もしお金に余裕があるなら、ぜひとも専用のピストル型コントローラーでのプレイをおススメしたい。これだと着弾点を画面のすみずみまで瞬時に動かせるので、操作性もバツグンだし、なんと言っても拳銃で撃ちまくっている気分になれちゃうのが最高なのだ。ただ残念なのは、小さいディスプレイは、このコントローラーのプレイには適さないという点。14インチくらいでも、一通りプレイする程度なら問題ないけれど、できれば大画面で試してほしいな。



◀これがピストル型コントローラー〝ハイパーブラスター〟（コナミ／¥2,980円）だ。まだ対応ソフトが1本しかないとはいえ、買う価値充分といえるだろう。

大阪が舞台のオリジナルの縦スクロール・シューティング
キャラデザインやナレーションの掛け合いが大阪っぽくてグーなのだ

通天閣

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	12月29日		2人協力プレイ可能

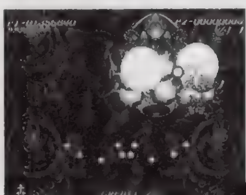
10大ボスに撃ち勝つには？

このSTGのボス攻撃はメチャ激しいようで、結構楽な避け方も存在する。それでは、知らないと絶対損をする、ボス攻略のコツを3タイプに分類して紹介してみよう。ちなみに、ボス攻撃は難易度モードが違っても、基本的な流れは変わらない（ただし、3面中ボスだけは除く）。参考までに書いておくと、このページの写真は、全てMANIAモードのものを使っているからね。

攻略1◉楽な地点から攻めろ

このSTGには、ボス攻撃の〝死角〟がたくさん隠されている。写真で紹介しているほかにも、1面大ボス、2面中ボスは画面上が基本的に安全地帯だ。

また、全てのボスは、処理落ちしていない状態なら3分間でタイムアップ（次の攻撃段階に移行するか、クリアできる）になるので、チェックしておこう。それを応用すれば、色々な攻略が編み出せるぞ。例えば、4面中ボスは、第1形態をタイムアップで突破すると、第2形態になっても、攻撃は〝第1形態のまま〟なのだ。かなり倒しやすくなるので、試してみよう。



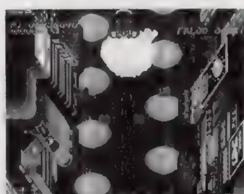
▲4面中ボスは、この位置から連射していれば、ぜんぜん怖くない。これなら楽勝だね。



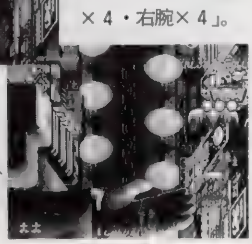
▶2面大ボスも、クラバーかクイダオレッガーでパワーアップしておけば、この位置で連射するだけでOK.

攻略2◉パターンでしとめろ

3面中ボスは、以下のような攻撃パターンを使ってくるので覚えておこう。ちなみに〝連〟とは自機を狙った弾を含む連発攻撃、〝巨〟とは自機を狙った巨大弾、〝多〟は多方向弾を指す。EASY「多×9・連・巨・左腕・右腕」NOMAL 「多・左腕・右腕・多×6・巨×2・連×2セット・多×6・巨×3・左腕・右腕」HARD「多・左腕・右腕・多×10・連×2セット・巨・左腕・右腕・巨×6・左腕×2・右腕×2」MANIA 「多×4・左腕・多×10・連発×2セット・巨・左腕・右腕・多×2・巨×2・左腕×4・右腕×4」。



▲3種類ある多方向弾に対しては、ボスの上が安全地帯。これは使えるテクなのだ。

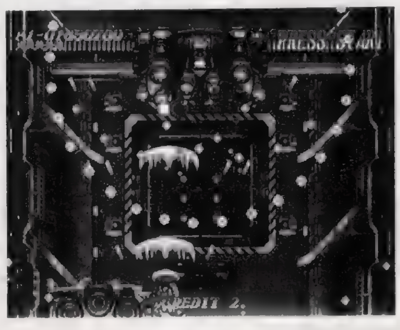


▶右腕が出現した時は左へ、左腕が出現した時は右へ、とすれば、安全に避けきることができるぞ。

攻略3◉力押して倒せ

ボスに重なって連射すると、驚くほど効率よくダメージを与えることができる（パワーアップしていると、その効果は倍増する）。そこで、ミス直後やボムを使用した時には、とにかくボスに重なることを考えて攻略しよう。特に、〝ボム自体の威力はあまりない〟〝ボム発生中は画面のどこにいても無敵状態になっている〟という点は押さえておこうね。

3面大ボス・4面大ボス・5面中ボス・5面大ボス（特に第2段階）は、よほどの上級者でもない限り、力押しのクリアを狙った方が利口だぞ。



◀〝MANIA〟5面中ボスなどの、途切れない、怒涛のような攻撃はボムしかない⁉

ポイント Q&A

Q：「通天閣」でやっぱり、一番聞きたいのは自機選択についてです。どれが一番のお勧めですか？ また、その人の腕によって適した自機って変わるんですか？
A：まず、ザコのサイドからの体当たりが破壊できないシュリンパーは論外。初心者は唯一オプションがつくクイダオレッガー、上級者は広範囲へも攻撃できるクラバーがお勧め。特にこの2機は、パワーアップさせると、自機の周囲にも自分の弾を発生させられるという、見逃せないポイントがあるのだ。

懐かしのゲームが、懐かしのヒーローで彩られて帰ってきた！
親も子も楽しめてしまう、2世代ゲームの参上だ

PDウルトラマンインベーダー

ジャンル	STG	価格	¥4,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	発売中		2人対戦プレイ可能

ゲームの見所などを徹底紹介

日本のビデオゲームの原点ともいうべきインベーダーゲームが、ウルトラマンのキャラによって新しくなって登場したぞ。もちろん、オリジナルそのままのモードや、ちょっと新鮮な気分で楽しめる2P対戦モードもあるけれど、やっぱりウルトラマンでのモードに目が向いてしまうハズ。今回は、このモードのちょっと遊んだだけでは気付きにくい見所を、まとめて紹介してみたいと思う。

見所1◉アイテム利用のス・ス・メ

ウルトラマンモードでは、ウルトラファミリーからアイテムが入手できることがある。これらのアイテムは、攻略に役立つものなので、必ず獲得するようにしたい。基本的にアイテムを取れれば、そのステージはクリアできたも同然だぞ。ウルトラファミリーを狙う時には、必殺技よりは通常弾の方が狙いやすいのだ。





▲UFOを破壊すればアイテムが出現することも。必ず回収しよう。
▶写真では分かりにくいけれど、アイテムの効果で自機が無敵になっているのだ。

見所2◉ファンならイベントをチェックせよ

このモードには、ちょっとした条件で発生する小イベント（？）が色々と盛り込まれている。キャラがゲーム進行とは無関係な動きを見せたり、オリジナルの『インベーダー』にあったバグを思わせる現象が起こったりと、見ていて思わずニンマリだ。



▲ゲーム中にキングジョーがドーンと画面に迫ってくる。こんな感じの動きは、よく見られるのだ

▼最後に一匹残ったキングジョーが、残像を残しながら移動しているのが分かるかな？



RPGとAVGがドッキングした個性派のゲームシステム
ギャルゲーのファンの要チェックの1本なのだ

メタモル・パニック DOKI DOKI 妖魔バスターズ

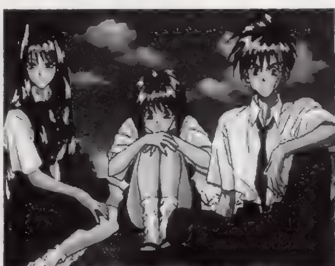
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	発売中		

気になる2つのポイントをチェック

一般にポリゴンに強いと呼ばれるPSだけれども、なんだかんだと言いつつ、ギャルゲーも多いのは嬉しいことだよね。さて、オリジナルの個性派作品『メタモル・パニック』も発売されたけれども、12月はたくさん新作が発売になったのでまだ買ってない人や、やり込んでいない人もたくさんいることだろう。そんな人のために、簡単なゲーム案内をするから興味ある人はチェックしてねん。

買う予定の人へ◉キャラの魅力は？

買おうか悩んでいる人のために、ズバリ、女のコの魅力がどのくらい楽しめるのか解説しておこう。まず、H度はあまり高くないので、その方面は期待しないように。ストーリーの展開上、水着や看護婦コスチュームなどが登場するけれど、しゃべりは全体で見てあまり収録されていない。



▲パンチラっぽいけれど、見えない…こんな感じのシーンもある。

▼こちらは水着シーン。ムフフな場面はこんな感じのものに限られている。



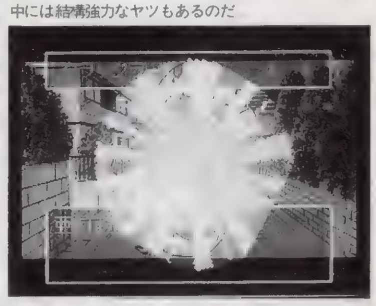
買った人へ◉戦闘のコツは？

戦闘はRPG（死んだらゲームオーバー）になっているので、経験値稼ぎも重要だぞ。ちなみに、序盤は非常に味方キャラの力が弱いので、自力で行う攻撃（直接攻撃や術法など）は使わずに、アイテム攻撃を重視した方が利口だ。使用回数に制限があるアイテムもあるので注意しよう。



▲アドベンチャーなのに、戦闘はRPG。レベルが上がるまでは、無理しない方が無難だ。

▼ある程度強くなってきたら術法も使ってみよう
中には結構強力なヤツもあるのだ



電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

年末・お正月と、ゲーム三昧の毎日をエンジョイしているかな？ 年末の発売ラッシュに伴い、ますますソフトが充実したPSだけれども、その分読者のみんなが抱く疑問の数も増えているに違いない。そんな悩める子羊たちよ、我がもとに来てその質問をぶつけてみよう。変な宗教に引っ掛かることはなくてもゲームにはアッサリと魂を売り払う、我が電撃PS編集部のゲーマーが、きっとキミの疑問に光を灯してご覧にいれることだろう。質問内容は、攻略の相談でもいいし、新ハードのレポートのリクエストや、ゲーム内容に関する素朴な疑問など、何でも大歓迎なのだ。このコーナーに対するご意見・ご感想・ご要望なども受け付けているので、気軽にハガキに書いて送ってね。待ってるよ～。

〒101
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：私はウルトラマンと『インベーダー』、どちらにもかなりの思い入れがあります。それ故に、このような企画モノには反対したいのですが…
A：わかるなぁ、その気持ち。でも「SDウルトラマンインベーダー」1つで、昔へタイムスリップできると考えれば安いモノでしょ？ しかも、きっとキミが思っているよりもこのソフトは悪くないぞ。キャラゲーとしてだけでなく、ゲームとしてみても合格点のデキだ。この際だから購入しては？

闘神伝2 はじめて物語

まんが
岩瀬さとみ

PS3D対戦格闘のもうひとつの雄『闘神伝』。今回の『2』は誰にでも遊べるという部分を特化したハイスピードな戦闘が売り！　さあ、はじめてでもっとその奥に迫ってみるっス！



エイヤーターで ドキドキしてる その1

● 『闘神伝』を徹底的に分析する

昨年＝1994年12月３日、ソニープレイステーションは発売された。まあ、画期的なポリゴン機能を装備した、新世代機だったわけだが、当時最大の弱点と言われていたのが、ソニーゲーム業界新規参入による「ソフト不足」だった。ノウハウもなく、その上未知の領域であったポリゴン機能に優れたハード。相対することとなった新世代機セガサターンには、『バーチャファイター』という化け物タイトルがあっただけに、よけいソニー陣営不利と噂されたのはしょうがないことだったのだろう。

が、12月発売からさかのぼること５カ月。８月に開かれたソニーの報道向けソフト発表会で、１本のソフトが紹介された。メーカー名もタイトルも全て伏せられたまま発表された「それ」は、『バーチャファイター』よりハデで、当時発表されていたＳＳ版の写真よりもキレイで……動きは某「北斗の拳」がごとく気持ち良かったことを記憶している。

その謎のソフトが『闘神伝』であった。メーカーはタカラ。発売時期は年末……年末？　これは……３Ｄ格闘やＲＰＧなどの、開発に期間を必要とするジャンルが弱点と言われていたＰＳ陣営にとって、降って湧いたような幸運だった。実際、いくら『リッジ』があっても『極パロ』があっても、『ＶＦ』という巨大なタイトルの前にはおなじジャンルのライバルが無いことには話にならない。その隙間をがっちり埋め、その上、ＰＳを牽引したのである。そのタイミングはＰＳにとってまさに神風であった。


▲当時は「VF」しか3D格闘ゲームがなかったのである。それにしては超画期的。



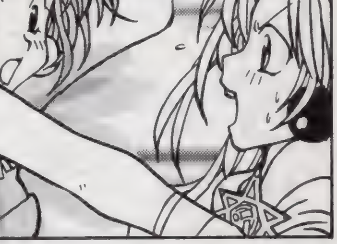
エイヤーターで ドキドキしてる その2

● 『闘神伝』が目指している方向性

1995年1月1日に発売された『闘神伝』は、PSの機能を存分にアピールするという意味で大成功を治めた。SSでAM2研が「VF2」の移植に成功したのと同じくらいのインパクトがあったと言えよう（笑）。そんな『闘神伝』、中身の方は、いささかバランスに難があった。誰にでも遊べるという点に力を入れるため、1ボタンで必殺技が繰り出せる「一発必殺技」というシステムを採用したのだが、連続技のコンボの方が強力すぎて、ハメられると抜けられない、そんな戦いが主流になってしまった。まあ、発売時期が時期だし、バランス的な調整も難しかったことが予想されたが、特に対戦時などで興ざめしてしまったのも確かだった。

さて、そして1995年12月29日『闘神伝２』の登場である。今回の最も印象的な特徴は「スピードアップ」そしてそれにともなう「必殺技の強化」。この２つによって『闘神伝』はさらなる進化を成し遂げたと言ってもいいだろう。

通常格闘ファン、及び、ある程度ゲームを遊んでいる人は物足りないと感じるかもしれないが、今回の「２」は根本的な攻略が存在しない。「いつボタンを押すか？」そのタイミングに全てがかかっている。これは必殺技が強くなって、前述の「一発必殺技」の重要性がさらに増したからである。必殺技を含めて、ただただ、タイミングを見計らってボタンを押すだけ。そこがこのタイトルが超初心者向けであると判断してもかまわない理由である。



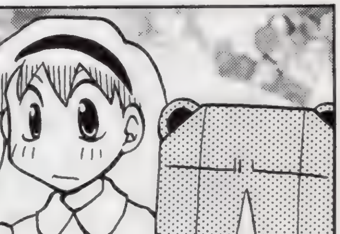
▲スピードアップ！　実際問題目が付いていかない。連続技を繰り出すにはかなりの力が必要。



エイヤーターで ドキドキしてる その3

●初心者向けでいけないかどうかの判定

さて超初心者対応と分析された『闘神伝2』。しかし実際のところ、初心者向けでマズイのだろうか？正直、まずくない。全然マズクない。逆に評価されるべきだろう。格闘ゲームがブームとなってからずいぶん経つ。ブームが円熟すればするほどテクニックが必要とされる傾向があるのはご存知の通りだ。現実にゲーム雑誌の編集部関係者（若手が主）、ほとんどの人間が、昇竜拳、波動拳、ヨガフレイム、逆ヨガくらいのコマンド入力を普通に行う。そんなヤツらから見れば、確かに『闘神伝2』は物足りないゲームに映る。が、しかしそれで充分楽しむことのできる人達もたくさんいるということを思い出して欲しい。ゲームの良いところは自分で出来ないようなスゴイことや、カッコイイことを自分の操作で体感できる所にある。その願望は、操作が複雑になればなるほど、自分が格闘ゲームが下手であればあるほど、強くなっていく。ジャンプで飛び込んでいったガイルが昇竜拳であっさり迎撃された……その悔しさをバネに練習はしてみたのだけど、いまいちうまくいかない。そんな風に悔しい思いをしてきた中村くん（16歳）こそが、『闘神伝2』なら誰にだって勝てる可能性がある。それは素晴らしいことなんじゃないだろうか？　実際、『闘神伝』はこれまでRPGのみで1度も格闘なんかやったことのない女の子に、異常に人気が高いことでその辺が証明されている。自分でも憧れのキャラをバンバン動かせる！それが『闘神伝』の魅力である。



▲ＬＲボタンを連打する。それだけで必殺技バンバン。



エイヤーターでドキドキしてる その4

●『闘神伝２』の魅力ははたしていかほどか？

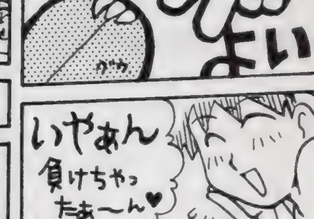
格闘ゲームとしては超初心者向けとなる『闘神伝２』。初心者でも取っつきやすいという点以外に、このゲームの魅力はなんだろうか？

①キャラがたっている：ことぶきつかさデザインのイメージイラストに、個性あるポリゴンのフィギュア。各人各様の武器を手にしているのも○。絵になりやすいのがいい。

②ハデハデなバトル：ある程度自分が修練を積んでいなくても、自分の実力以上の戦いが可能なのだ。これは、初心者向けという要素と絡み合って絶妙のハーモニーをかもしだしている。

③３次元をふんだんに利用したシステム
側転で手前や奥へ転がって、敵の攻撃を避ける。３Ｄ格闘数ある中でこの部分が特に目立つ『闘神伝』。側転からの数々の戦略＋カメラアングルが、かつてない興奮を味あわせてくれる。格闘ゲーム、としてはぬるくても、ゲームとしてのクオリティはとても高い。それが『闘神伝』の魅力ではないだろうか？

上記の３つの中で、特に①のキャラ性、エリスの「エイ、ヤー、ター」に始まり、ソフィアの「さわってもいいのよ」、トレーシーの「落ちるか普通」なんていうセリフにコロコロいっちゃう野郎どもは、全国に何千億人（推定）といるはずだ（逆にカインの「イェー」にいっちゃう女の子も多いが）。純粋な格闘ゲームではないのかもしれないけれど、初めての人とでも楽しく遊べる。『闘神伝』はＰＳ初心者にも完全対応なのである。



▲ＰＳ世界への大きな入り口として大活躍である。

ウラワザデータベース

年末。師走。忙しくて、まともにゲームなんか進めてられっか！　という人のため、便利なワザをたくさん用意しました。これらのワザを使って、ガシガシPSソフトをクリアして下さい。……1行余っちゃった。ま、いっか。

LV80 海底大戦争

ステージセレクト

独特なグラフィックにファンの多い『海底大戦争』にステージセレクトが隠されていたぞ。やり方はタイトル画面で、カーソルをSTARTに合わせて✚左上＋㊥を同時に押しながら◎を押すだけ。これで、画面上にステージ数が表示されるので、遊びたい面を選べばＯＫだ。また、このときエンディングを見ることもできるぞ。難易度の高いゲームなので、このワザは嬉しいぞ。



⬆とにかく難しいゲームだから、人によってはこれがないと手に負えないかも。

LV50 ブルーシカゴブルース

シネマモード

オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に見ることができるワザがあったぞ。やり方は、オプション画面に入って、L1を押しながら△を押すだけ。これで、すべてのビジュアルを鑑賞することができるぞ。最初から終わりまでを連続して見たり、好きなシーンだけを繰り返しみたりと、楽しみ方はいろいろ。でも、一度クリアしてからにしよう。

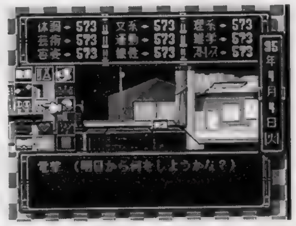


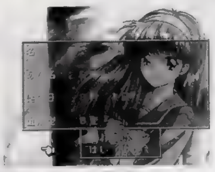
⬆これがシネマモードだ。コマンドがとても簡単だから、手軽に楽しめるぞ。

LV80 ときめきメモリアル

こなみまん

まだまだ人気の『ときめきメモリアル』から、名前に関するワザを紹介しよう。主人公の名前を付けるとき、あだ名を「こなみまん」と入力する。すると、全部のパラメーターが573になるぞ。これならどんな女のコでも納得…かな？　ただし、この場合ストレスまで573になっているから気を付けよう。





⬆見よ、このパラメータ！　ゲームバランスもムチャクチャになるぞ。

⬅名前入力画面で、このように入力するのだ。簡単だね！

LV20 海底大戦争

スピード変更

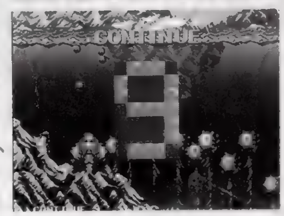
ゲーム中ポーズをかけ、△＋R2を押しながらポーズ解除でスピードアップ、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズ解除でスピードダウンができる。



LV50 海底大戦争

無限コンティニュー

コンティニューがゼロのとき、コンティニュー画面で△＋㊥を押しながら㋜。これで、コンティニューの回数制限がなくなり、何度でもトライすることが可能になる。



ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃ＰＳ「ウラワザ」係

- ●Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ●Lv80　：　8,000円分のおもちゃ券
- ●Lv50　：　6,500円分のおもちゃ券
- ●Lv20　：　4,500円分のおもちゃ券
- ●Lv０　：　2,000円分のおもちゃ券

今月のすべりこみセーフ！

出たなツインビーヤッホー！

●ステージ飛ばし（Lv50）

『ツインビーヤッホー』のモードで、まずは普通にゲームを進め、ハイスコアを573000点以上に塗りかえる。この状態になったら、ポーズをかけて✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、▢、▢、△、⊗、△、△と入力しよう。これで、いきなりそのステージをクリアしたことになる。一度でもハイスコアを塗りかえれば何度でも使えるので、これなら簡単にエンディングまでたどり着けるハズだぞ。

ときめきメモリアル

●みんな仲良し（Lv80）

『ときめき』の名前入力ワザをもう一丁！　名前入力の画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力しよう。すると、優美と美樹原以外のすべての女の子が登場！　これで、目当ての子と最初からデートしまくりなのだぁ！
ちなみにこのワザは、上で紹介している「こなみまん」のワザと併用することもできるぞ。でも、同時に使うと爆弾処理が大変なのだ。『ときめき』を極めたという人は挑戦してみよう。

今月の採用者：Lv80（３名）／東京都　よしぎゅうくん、島根県　ＰＯＮ！くん、秋田県　増島敏夫くん。Lv50（３名）／宮城県　橋啓介くん、兵庫県　伊奈橋徹くん、愛知県　石井鉄多くん。Lv20（１名）／東京都　しねまんくん

ウラワザデータベース Ver2・3

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード：アークの家の鏡台を24回調べる。②疾風のバンダナ：オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る（出ようとして戻されることを12回繰り返す）。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、命の木ノ実：自分の家に21回入る。④石×5：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン：崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪：ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全門正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本：闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ：水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ：闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

■アイドル雀士スーチーパイLIMITED

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック（内3枚は2画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド3選

：1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+◬+◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、1Pモードで対局中、L2+R1+㋝+▢+ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではできないので何度も試してみること）。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用できる。また、漁礁の魚が最大数に達すると、おまけモードを楽しめる。

●漁礁モードミニワザ集：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイアーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1+L2+R1+R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら玉を追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて◬を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■宇宙生物フロポン君P！

●無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを2本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君P！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラの㋝を同時に押す。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード：自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード：イージーモードのおまけに加え、傭機がすべて雇える。ハードモード：イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の傭機雇い賃が無料。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで㋜×10+R1と入力すると、傭機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、◬、◬、◬なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、◬、◬、◬、◎、◬、◎、◬、◎+◬、◎+◬。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、◬+㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③傭機を回転／傭機選択画面で、2コンのL2+R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1+◬+㋜。

■A.Ⅳ.EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高い上級者向けとなっている。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになっていまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更

：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●在来線を引く

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人がきてくれる。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード

：ステージ1「35314 DF」ステージ2「FBE 723 F」ステージ3「8759 AB 3」ステージ4「9 A 969 C 0」ステージ5「1 FEBD 7 B」

●最強装備

：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH　START」と表示されている間にL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：2面から開始、UT：3面から、RH：4面から、MK：5面から、HT：6面から、YI：ボムを9個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない、MV：2Pで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝+㋜を押すと、効果音やヴォイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト

オープニングデモ中、✚左+㋝+R1+L2を押したまま㋜を押す。そのまま㋜だけ離し、その他のキーは押しっぱなしにしておく。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応はないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でやられてしまう。

■キングスフィールドⅡ

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスを左右のどちらかに向かせて、素早く脇を通り抜ける。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰れる。

■ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、◎+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜：アーケードモード（ノーマル）、L2+✚左上+㋜：アーケードモード（変態）、L2+✚右下+㋜：PSモード（ノーマル）L2+✚左下+㋜：PSモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、▢、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強に。さらに、ゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

■グランドストローク

●視点変更

：ゲーム中、プレイヤーキャラを後ろから見た視点にして、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。

●リプレイ中に視点変更

：リプレイ中にL2を押す。すると、リプレイの視点を変更することができる。

■くるりんPA！

●パロパル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、1コンと2コンの㋝+㋜を押しっぱなし。画面が黒くなったら、✚キーのどれか、またはボタンのどれかを押す。

■豪血寺一族２

●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

■極上パロディウスだ！

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ〜」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、Ⓧ、Ⓧ、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓍ×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、◎×７、Ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ
：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、隠しステージに突入できる。

■コズミックレース

●便利メニュー
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋Ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●コースセレクト
：メインメニューが表示されている画面で、Ｌ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２を押しながら□＋◎を同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイバースレッド

●ビークル増殖
：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すれば、いきなり追加される。

■ザッツポン

●トメと戦う
：まずは各部屋でハイスコアを取り、「雀士の部屋」へ行く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋選択画面で✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという隠し部屋に入ることができる。

■サンダーストーム＆ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：ロードブラスターの場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋□＋◎＋✚左を押しながら１コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、Ｌ１、Ｒ１で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、２コンのＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋△＋◎＋✚左を押しながら１コンの㋜と入力すればＯＫ。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２と、１コンのＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２を同時に押しながら１コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで『サンダーストーム』と『ロードブラスター』の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム
：「ロードブラスター」の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で２コンのＲ１＋Ｒ２＋□＋◎と、１コンの□＋◎を同時に押しながら１コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、「サンダーストーム」の場合は、２コンのＲ１＋Ｒ２＋△＋◎と、１コンの１コンの△＋◎を同時に押しがら１コンの㋜でＯＫ。

■ジグソーワールド

●ミニネタ
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球 '95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。

●データを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

■ジャンピングフラッシュ

●エキストラモード
：ワールド６までを100万点以上でクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようになる。ここでは、最大で６段ジャンプが可能になっていて、さらにＬ１を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■Ｊリーグ実況ウィニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてＲ１＋Ｒ２を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェに合わせてＲ１＋Ｒ２を押しながら✚左でアルタイルを選択可。

■スターブレード

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、Ⓧ、Ⓧ、Ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う
：ストリートバトルモード、ＶＳバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、Ｒ１、下、Ｌ２、右、Ｌ１、左、Ｒ２と「２秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればＯＫ。

■スペースグリフォンＶＦ９

●レベルを自由に調整
：ゲーム中、△＋Ⓧ＋Ｒ１＋Ｒ２＋Ｌ１＋Ｌ２を押しながら✚上を押すとレベルアップ、また、同じく△＋◎＋Ｒ１＋Ｒ２＋Ｌ１＋Ｌ２を押しながら✚下でレベルダウンする。

●武器無限使用
：ゲーム中、□＋△＋Ｒ１＋Ｒ２＋Ｌ１＋Ｌ２を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが０になる。

■ゼロ・ディバイド

●色変更
：１度クリアするだけでＯＫ。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。１コンで２Ｐ側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う
：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム
：２コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると『タイニーファランクス』が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながら、ＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ＼＋Ｌ２＋Ｒ２＋△で無敵。また、コンフィグ画面のＫＥＹ ＣＯＮＦＩＧにカーソルを合わせ＼＋△を押しながら◎で面セレクトが可能に。

●ＮＥＣＯ登場：
：総プレイ時間が24時間を越えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面になったらＬ、Ｒボタン４つを押しながら決定。すると、イクストルがＮＥＣＯになる。

●ＮＥＣＯを使う：
：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯが使えるようになる。

●その他ミニネタ
：①デジタル NECO マンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのＬ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋㋝を押しながらスでオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと対戦でステージを選べる。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面で㋝、Ｒ２、Ｌ１、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にＬ２を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをＲ２にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●玉が遅くなる
：「アーケードモード」でのプレイ中、１コンのＬ１＋Ｌ２を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●すばやくコンティニュー
：コンティニュー画面になったら㋝を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●隠しエンディング
：オプション画面の難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという豪華なエンディングがスタート。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト
：『出たな！　ツインビー』モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後１度ゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、もう一度ゲームを開始。メローラ女王が話しているオープニングになったら、Ｌ１＋Ｒ１を押しながら✚上下で、ステージ変更が可能になる。

●継続プレイ
：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードで、ステージ３にいく前にベルを30個集める。すると、そのままステージ６まで遊べてしまう。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる「ギャラガ」で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター

：２Ｐ側のコントローラで、✚上＋ⓧ＋△＋ＬＩを同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。
●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

■闘魂烈伝

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。キャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／ＬＩ、ＬＩ、Ｌ２、Ｒ２、Ｒ２、ＲＩ、△✚下、ⓧ上、㋝と入力し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、ＬＩ、ＲＩ、Ｌ２、Ｒ２、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、ⓧ、下、ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、ⓧ、□、ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、健介にカーソルを合わせて㋝。
●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、ＬＩ（またはＲＩ）を押すと、キャラクターが回転する。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。
●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。
●簡単秘伝必殺技２
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらＬ１＋Ｌ２＋ＲＩ＋Ｒ２。
●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋ⓧを押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。
●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版 CD に入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限があって最後まで遊べない体験版専用キャラを使って、そのまま最後まで遊ぶことができるようになる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、◎、□、△、□、ＬＩ、ＬＩ＋ＲＩ、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、ＬＩ、ＬＩ、ＬＩ、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。
●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、ＬＩ、□の順に入力。その後㋝を離して△、ＬＩ、□、△、ＬＩ、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■ドラゴンボールＺ

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、ＬＩ、右、ＲＩ。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力するとき、（誕生月×４＋誕生日）／１１の余りが以下の部活に対応する。０＝文芸、１＝電脳、２＝野球、３＝水泳、４＝演劇、５＝美術、６＝サッカー、７＝バスケ、８＝科学、９＝吹奏楽、10＝テニス。
●情報誌に情報が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。
●Ｑ＆Ａコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯をクリックすると、「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。
●電話をかける
：電話にカーソルを合わせて、その女のコの電話番号を◎、ⓧ、△で入力すると本当に電話がかけられる。
●いきなりパワーアップ
：ツインビータイムアタックで、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すとフルパワーアップできる。
●カラオケの曲を選べる
：１人の女のコと３回目にカラオケ屋に行き（３回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。
●アルバムモード
：エンディング後何も押さずにいるか、スタッフロール中に２コンで✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押す。
●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、ⓧと押すとＨＰが１に。この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と押すと、ＨＰが5730になる。

■ナイトストライカー

●３大コマンド
タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、ⓧのどれか１つ＋㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋㋜の場合：背景が２倍の速度でスクロール。□＋㋜の場合：面セレクトが可能に。ⓧ＋㋜の場合：スコアアタックモードに。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ２をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次にタイトル画面で「ＬＯＡＤ ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面で△＋□＋ⓧを押しながら「ＮＥＷ ＧＡＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中㋝＋㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝＋㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■ハイパーフォーメーションサッカー

●隠しチーム＆コンディション100%
：モードセレクト画面で、ＬＩ＋ＲＩ＋✚右＋□を同時に押しながら△。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始。また、エキシビジョンの試合環境設定画面で、「ＴＥＡＭ ＣＯＮＤＩＴＩＯＮＳ」を選び、✚右、右、左、右でコンディションが100%になる。

■パチ夫くん

●デバッグモード
：メニュー画面でＲ２、ＬＩ、Ｒ２、ＬＩ、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でＲ２を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にＲＩで、そのお店の強制クリア。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、リング類の増殖も可能。

■Ｖテニス

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、Ｌ２、Ｌ２、ＲＩ、ＲＩ、ＲＩ、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Ｍｒトンキンという隠しキャラが登場。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、ＬＩ＋Ｒ２＋✚上＋□を押しながら決定すると、Ｍｓトンキンという隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールＥＸ

●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ２Ｐ側にもコントローラを差してゲームを立ち上げる。そして、タイトル画面になったら、２コンの◎を押しながら✚上を９回、左を２回、下を９回の順に入力する。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報を買うかどうかの選択画面になったらしばらく待つ。すると、名前の変更が可能。また、名前を変更するかどうかの画面でもしばらく待っていると、その情報屋と戦える。

■ボクサーズ・ロード

●キャラが年を取らなくなる
：キャラクターメイキングで、自分の誕生日を1977年の９月（または11月）20日に設定する（血液型など、その他の要素は何でもＯＫ）。すると、誕生日がきても年齢が増えない。ただし、初期バージョンでしかできないので注意。

■負けるな！魔剣道２

●魔剣道１号を使う
：タイトル画面でＲＩ、ＬＩ、◎、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道１号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。
●マケンボーを使う
：タイトル画面でＲＩ、ＬＩ、◎、Ｘの順にコマンド入力。これで、マケンボーを使って遊ぶことができる。
●マネンボーを使う
：タイトル画面でＲＩ、ＬＩ、◎、□の順にコマンド入力すると、マネンボーを使って遊ぶことができる。マネンボーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中ＬＩ＋Ｌ２＋ＲＩ＋Ｒ２を同時に押す。

■リッジレーサー

●マイカー増殖
：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は４台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●ゴキブリカーを使う
：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、ＴＴに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。
●旗を動かす
：タイトル画面（ＰＵＳＨ ＳＴＡＲＴと表示されている画面）で、ＬＩ＋ＲＩを押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、ＬＩ＋ＲＩを押しながら㋜を押すと、旗が半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、ＬＩかＬ２を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御できる。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100 キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームの CD-ROM と好きな音楽用 CD とを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用 CD を聞きながらプレイできる。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

すべてのPS専門誌の頂点に立つ、読み物コーナーがこの電撃コラムス。今回も5人の著名人が、思い思いに書き殴ってくれてます。通ならここを読まなくちゃねぇ。

プロデューサーってこんな感じ

TETSUJI YAMAMOTO

ゆるゆるPのたわごと

声のデカイ上司と東南アジア

SCE制作部のN課長は声がデカイ。SCEで声がデカイのはN課長である。その声がデカイ課長は私の上司である。N課長は声がデカイだけではない。こないだ東南アジアツアーへ行ってきたのである。もちろん仕事だ。目的は何か(「何」を「ナニ」と書くとなんかHっぽいと思うのは私だけだろーか)。

「視察」、これはたいへんな「仕事」である。陰ながら応援したくなる。

ツアー先は香港→タイ→マレーシア→シンガポール→フィリピンの5カ国だったらしい。東南アジアでは既にPSが10万台以上普及してるそうだ。東南アジアでSCEはまだ正式に販売していないから全て並行輸入。価格は本体が¥35,000〜¥50,000、ソフトが¥4,700〜¥15,000、コピーソフトが¥2,000〜¥12,000らしい。ソフトは日本で売っているものはタイムラグもそれほどなく揃っているというから驚きだ。

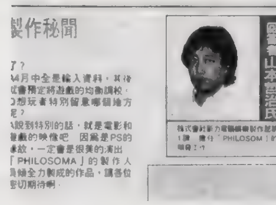
PS雑誌もいーっぱいあるようで、作品の紹介、攻略が載っている。面白いのは並行輸入なので、日本語の解説があること。たとえば、『ときメモ』のタイトルは「心跳回憶」、ゲーム中にでてくる「ショッピング街」の解説が「購物街」、「ファンシーショップ」が「首飾店」などなど。「燃えプロ」なんか「燃焼！職業棒球」だってさ。んー、けっこう見てると楽しい。

おっと！ 香港の「次世代」という雑誌に私が載ってるではないかぁーっ！「株式会社新力電脳娯楽制作部第1課、開發者、山本哲治氏」。なんだこりゃ(ちなみにやまもとの「もと」は元だ)。私は、知らない間に知らない国で「秘聞」の「回答者」になっていたのだ(「秘聞回答者」ってHっぽいと思うのは私だけだろーか)。

SCEは「新力電脳娯楽」。「ソニー」が「新力」、「コンピュータ」が「電脳」、「エンタテインメント」が「娯楽」。SONYのCFは「It's a 新力」っていうのかぁ？

アジアは深いぞ。深すぎる。そんなアジアで私の上司の声は今日も響きわたるのだった。陰ながら応援しよう。

おしまい。


製作秘聞

了？

4月中全是輸入資料，其後會預定將遊戲的均衡調校，想玩者特別留意哪個地方呢？

說到特別的話，就是電影和遊戲的映像吧　因為是PS的緣故，一定會是很美的演出「PHILOSOMA」的製作人員傾全力製成的作品，請各位密切期待啊．

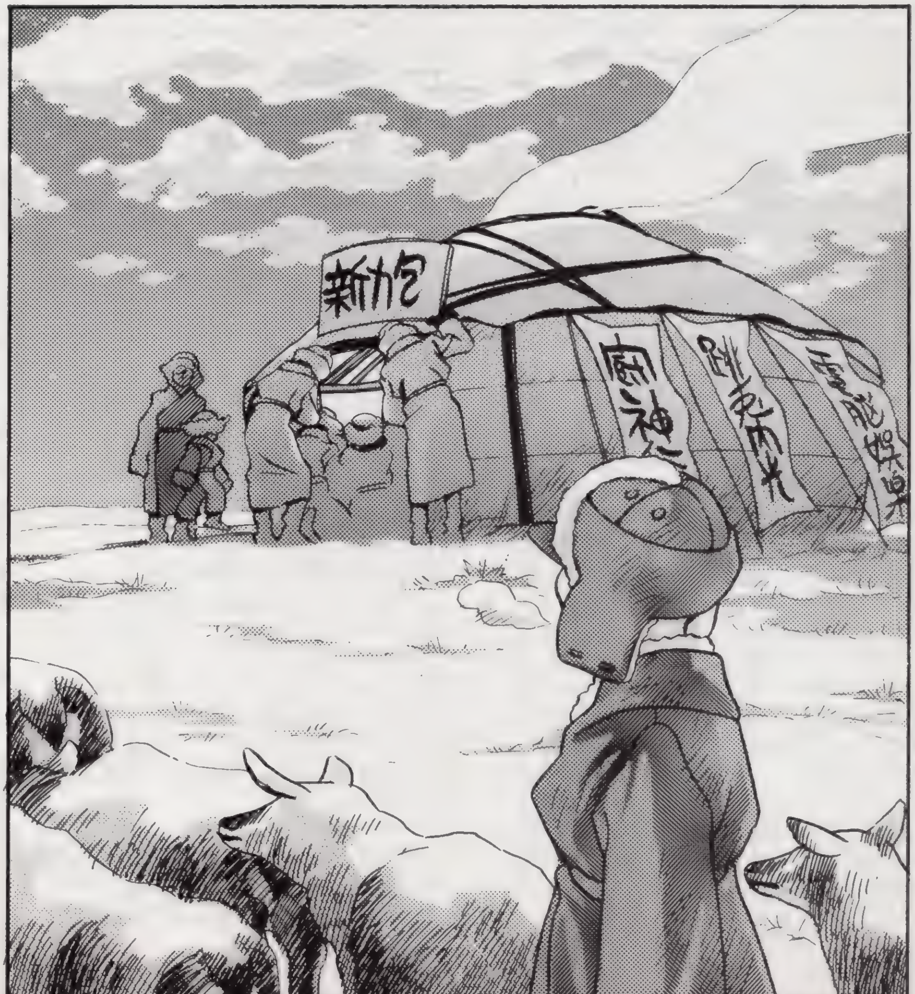
回答者 山本哲治氏

株式會社新力電腦娛樂製作部第1課　擔任「PHILOSOM」的開發工作

◀これが証拠写真。見事に漢字だらけで勉強になりますな。少しうらやましいです(笑・担当編集)。

PROFILE

SCEプロデューサー。『Jumping〜』以外にも『フィロソマ』などを手がける。冗談バリバリだけど……できる男、またはやれる男。



イラスト／TOM

COLUMNS OF DENGEKI

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い!

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK



イラスト／あいざわひろし

プレイステーション1周年

とうとうPSも発売されて1年が経ったわけなんだけど、振り返ってみるといったいどんな1年だっただろう？

登場する前は「次世代ハード戦争」などと言われる状態だったうえに、「ソニー」でしかも家庭用ゲームに「初参入」ということもあって、良くも悪くも注目されたわけなんだけど、あの大騒ぎから1年経って、結局のところどうだったのだろうか？

いろいろと異論もあるだろうが、PSを買った人にとってはけっこう幸福な1年だったのではないだろうか。

当初言われていたような「ハードメーカーとしては初参入」だとか「ゲームマシンは特殊だから失敗する」というようなこともなく、質はいろいろあるけどタイトルは200近く発売されたし、数が出ればやっぱり中には名作と呼べるようなゲームもかなりある。

というより、プレイヤーの好みってのは人それぞれなんだから、ソフトの数が出なければ、おのずと選択の幅も広がらないわけで、ソフトの数がある程度以上出てくれるのはいいことなのだ（と言っても200タイトル近くも出てしまうとレビューもつらいし、質とのバランスも取ってほしいけれど）。

次にいろいろ言われた流通改革だけれど、ゲームの値段が下がったかどうか…というのはともかくとして「欲しいソフトがいつでも買える」のは間違いもない真実だろう。実際のところPSのソフトを中心にプレイするようになってから、ゲームの発売日は気にするけれど「発売日に買わないと、次にいつ買えるかわからない」っていう今まであった恐怖感みたいなものは、どんな小さな（言い換えれば実績のない）ソフトメーカーのソフトであってもなくなったと思う。

そして現実にこの流通改革によって、今までの市場ではヒットしにくかったようなソフト、たとえば『キングスフィールド』や『ボクサーズロード』のようなゲームが口コミによって、ちゃんとユーザーに評価され、かなりのヒットになったのだから、その意味では、流通改革は評価に値すると思う。

また、ハードの方に目を向ければ、1年で値段を10,000円以上下げ、買いやすくしたメーカーの努力は評価に値するのではなかろうか？　いかに半導体というものがスケールメリット（大量生産により安くなることを言う）が大きく、そしてPSが良く売れたとはいえ、10,000円以上も値段を下げるのは、使われている半導体の質や量を考えれば本当に良くやったと思う。

と、表面的にはいい事の多かったPSの1年なんだけれど、これから先のことを考えると、心配してしまうこともいろいろある。

まずソフトのレベルのバラつきの大きさ。最高峰（あくまでゲームの内容ではなく技術的な意味で）をナムコの『リッジレーサー』あたりとするなら…最低のレベルは名前は挙げられないが、いろいろとある。この格差は、今までのゲームマシンよりもかなり激しく感じるところだ。

これは良くも悪くも開発環境が安くなり、かつ、従来のマシンと比較して開発環境がはるかに整えられていたこと、それに加えて流通のシステムのおかげでリスクが減ったことが要因となっているようだ。つまり、ゲームを作って売ることに関する敷居が従来より格段に低くなり、いろいろなソフトハウスが参入して、ソフトを作って売れるようになったからだといえる。

これそのものはいい事なのだが、簡単にソフト制作にかかれるわりに、PSは技術的なレベルの差が出やすいマシンであることに加えて、主流となったのが技術的に差が出やすい3Dゲームだったこともあって、どうしてもその差がユーザーにもはっきりわかってしまうのだ。

このレベルのばらつきというのは、またゲームの仕上げそのものにもはっきりと存在する。簡単に作れるために結果的に仕上げに時間をかけずに売り出しているのが見えてしまうゲームも多々あるのが気になる。

これは、結局メーカーの良心にかかることなのだが、やはりちゃんとしたソフトを作ること（「ちゃんとした＝金がかかっている」ということではない）を心がけてほしいところ。やはりいくら簡単に作れるからといっても、雑に仕上げていいってことではない。簡単に作れる環境だからこそ、その余った時間をよりしっかりしたゲームに仕上げるために使ってほしいところだ。

あとゲームのジャンルとしては、やはり一番人気のあるRPGが『キングスフィールド』を除けば、イマイチぱっとしないのも気になるところだ。これは理由ははっきりしていて…スタンダードなRPGではなく、ひとひねりした、いわば「ひねたRPG」を作ろうとしてしまっていることに、なにより大きな問題があると思う。

SFCで一般的な「ドラクエスタイル」のRPGを作っている側がやりつくしているからと言って、それをユーザーが欲していないというわけではないし、PSからゲームを始めるユーザーだっているのだから、一度本当にストレートなRPGを時間をかけて作ってほしいところだ。

とまあ、いろいろ将来に関しては考えなければいけないこともあるけれど、ともかく今は成功しているのだから、良くないところは直して、うまく行っているところはさらに発展させて、この順調さを続けていってもらいたいものだ。

近況

これを書いているシステムは全部WINDOWS95に移行しています。最近は95がなくては原稿も書けません。

COLUMNS OF DENGEKI

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

『ときめき』おもしろ実験

この号が発売されて５日もすると平成８年を迎えますね。「新年明けましておめでとうございます。素晴らしい年でありますように」。今年も私よしきくりんは、アンテナをピッピッと広げマルチな活動をしていきますぞー!!

そういえば12月15日に登場したアーケードゲーム『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』は、もう体験しましたか？　まだの人は、このお正月休みを利用して是非楽しんでみて下さいね。それから連続ラジオドラマ「もっと！　ときめきメモリアル」の１月ON AIRの第10話は、ナント早乙女優美ちゃんが大人になる話だぞ！　周囲の人たちを巻き込みながらどんな風に大人への階段を登っていくのかは……聞いてのお楽しみぃ。

今回で『ときめきメモリアル』のレポートも第４弾です。先月号ではご存じの通り、リプレイ＆インタビューコーナーありでこのところ『ときメモ』一色って感じです。そこで今回はちょっと変わった視点からのレポートをお届けしましょう。題して〝おもしろ実験プレイ〟。３年間の高校生活をひたすら寝て過ごしたらどうなるのかぁ？　ストレスはもちろんのこと容姿、根性、雑学のパラメーターが次々と「000」になっていくのとは対照的に体調が最高の「999」に。それでも気にせず、ひたすら寝るのみ！　もちろんあきれるほど勉強しないものだから、テストでは３課目以上赤点を取ってしまい強制的に補習させられることになってしまったよぉ。こんなスッゴイ状況なので女の子登場のイベントは、ないだろうなぁと思いきや……さすが『ときめき』！　この補習時に図書館へ行くことで如月さんとの出会いが待っていたぁ。しかし、女の子をデートに誘っても容姿が「000」なものだから待ち合わせをしてもその場で帰られてしまうのよね。おまけに、伊集院家のクリスマスパーティーは入り口で断られてしまうし。そんなこんなの状態でもやっぱり２年目の４月４日には、〝お決まりの優美ちゃん〟が〝お約束のセリフ〟で登場してくれますね。うっれしー！

だけど、実際に高校生活をこんなに寝てばっかりいて、過ごしていたらどうなっちゃうんでしょうねぇ？　そういえば私は陸上部に所属していたので、ハードな朝練で疲れちゃって授業中よく寝てたものです。おまけに育ち盛りだったのでよく早弁もしたっけなぁ!?　とにかくスポーツに勉強に恋愛に…本当に充実した高校時代だったなぁ。あの頃の〝ピッカピカ〟は、今も変わらず大切に持ってます。

イラスト／よしきくりん



PROFILE

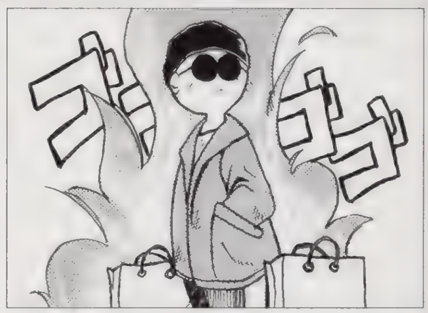
「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンス。RCGならOK？　『アーク』クリア済み。

さらば愛しきハルミよ？

さて、色々あった95年もあとわずか。開発のローテーションにもよるのだろうけど、12月は僕がゲーム開発の仕事に就いてからこっち、忙しくなかったことはないですね。会社は新年になると決算が目前なので、開発も年内もしくは年明けがマスター（開発の〆切）のケースが多いからなのでしょう。んで、さすがにマスター寸前にもなると、開発チーム内でも緊張感が高まり、普段ちょっち私語の多い人でも（あ、オレか？）黙々と仕事をする姿が見れます。しかぁし！　真面目に働く本当の理由は、マスターが近いからとかではなく、実は別なところにあったりするのです。敏感な電撃PSの読者の方なら、12月は（８月もだけど）特別なイベントがある月であることに、もう気づいているでしょう。そう、コミックマーケット（通称コミケ）のある月なんですねぇ。ムチャクチャ忙しいハズの我々ゲーム開発者でも、「コミケ当日は会社を休みたいなぁ」と思ってしまい、実際当日が平日であろうと休んでしまう（オイオイ）、魔のイベントのある月なのです。最近は会社の方でも、「コミケなら仕方ないか」と休みをくれる所もありますが、本来ならもちろん、そんな甘い理由が認められるワケもないので、どうしても行きたい人は、有給休暇を使ったりしますね。ま、これは「会社」に対しての場合なのですが、「コミケに興味のない、同じ開発の仲間」とか「真面目に働かなくちゃと思う自分」に対する理由（言い訳？）としては、「買ってきた同人誌から絵的センスを吸収して、仕事に反映させる」とか「当日朝まで仕事して、日中ちょっと行ってきて、すぐ帰ってまた仕事する」など、実際にそれが実現されるかどうかは別として、こんなことを考えたりしています。

ゲーム業界では、メンタル的な面は自分で守らなければやっていけないところがあるので、人によってはコミケと仕事を両立させるために、色々苦労しているみたいです。いや、本当にみんな真剣なので、「たかがコミケで」と笑わないでね。と、いうわけで、僕がコミケに行くこと10数年、前にも一時期あったけど、今度は本当に晴海じゃなくなるのかぁ…。よっしゃ、晴海最期も気合いで行くぜ（この本が出る頃はもうおわってるかな？）。我慢できない俺を許してくれナタク…あ、あら？　主任。いや、これは他社の開発と技術的な相談をするためにですね…。注：もちろん一部フィクションです。いや、今回はマジでヤバいってば……。

イラスト／おおのけい



PROFILE

最近メディアワークスに出没する、思考も容姿も危険なドット絵描き。PSのグラフィックツール相手に、ムヒムヒ言う毎日を送る。

ドットの忍道

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

PS業界大人の話



イラスト／菅野博士

あこがれのゲーム業界?!〜第2回〜

先日千葉県の幕張メッセで「ファミコンスペースワールド '95」が華々しく開催されました。目玉はもちろん「NINTENDO64」の初公開。ハードの内容については、ゲーム雑誌ばかりでなく一般誌にまでかなり詳細に報じられたので、ここでは割愛させていただきます。そのかわり、この展示会の裏事情と、会場で拾ったおもしろい話題について少しお話ししましょう。

この展示会、本当のタイトルは「第７回初心会ソフト展示会」といいます。業界通は、「ファミコンスペースワールド」と呼ばずに「初心会」と呼びます。「このソフトは来月の『初心会』で出る（発表される）らしいぞ」といった具合です。以前お話しした「ＣＳＧ」と同様に、本来は流通やマスコミ向けに新作ソフトの発表を行うのが目的の展示会です。その中で一般のお客さんにも開放して遊んで貰う日を「一般日」といって区別します。この日を「ファミコンスペースワールド」というタイトルのイベントとしているのです。「ＣＳＧ」も「初心会」も主催している団体の名称なのですが、「ＣＳＧ」がソフトメーカーの集まりであるのに対して、「初心会」は問屋さんを中心とするゲームソフト流通の集まりなのです。

ご存じの方も多いと思いますが、任天堂はもともと花札の製造販売で成功した会社で、そのほかにも麻雀牌やトランプなど室内遊戯用品を扱う会社でした。『初心会』は任天堂がこれらの商品を主力としていた頃からつき合いのある、ゲーム用品を扱う問屋さんのグループです。任天堂＝ファミコンの成功とともにこのグループはゲームソフト流通の中核として急成長したのです。ですからこの『初心会』の展示会では、任天堂が主催しているのではないのに任天堂関連の商品しか扱わないのです。まあ、任天堂が作って育てたといっても過言ではないので、当然と言えば当然ですけどね。ファミコン発売からたった数年で、全く新しいジャンルの流通形態ができあがったワケですから問題点も多く、新世代機の登場とともに流通の見直しが最重点課題として話題になりましたが、そのあたりの話は別の機会にして会場での話題に移りましょう。

さすがに任天堂の最終兵器が展示されるとあって、ライバル各社や関連業者の動きがおもしろかったですね。おもしろい、と言うと仕事で真剣だった方々には悪いのですが、会場内のあちこちに他のハードメーカーの取締役クラスの方々、開発の主要メンバーの皆さん、ＳＦＣには参加していなかった他社の系列のサードパーティの方々等、まさに業界人オンパレードでした。それが全員揃いも揃って自社ではないネームプレートを付けているのです。まさか自社のネームプレートでは入れませんものねえ。「おや？　○○さん、デューダしたんですか？」と冗談で話しかけると、照れながら「いやあ、あはは」と訳の分からない返事を返してくれるのも全員同じ様なパターンでした。でも、反対のケースも何回も目撃していますので、まあお互い様なのでしょう。

最近こういう展示会で良く見かけるのですが、銀行や金融業界の方々、もしくはおよそＴＶゲームとは縁のなさそうな堅い企業の方々も大勢来場しているようです。「ＴＶゲーム業界は、まだまだこれから大きく稼げる業界だ」とでも思っているのでしょうか。

今回の『初心会』でのハイライトは、なんといっても任天堂・山内社長のスピーチでしょう。会場を埋め尽くした流通・マスコミ・ソフト会社の皆さんを前に、面と向かって「流通もマスコミもソフト会社もなっていない！

このままでは、業界は滅びる！」といった内容の檄を飛ばしたのです。自分がこの業界を作り上げたという自負からでた言葉だったのでしょうが、会場の雰囲気は凄かったですよ。また、新しい書き込み可能なメディアについての説明もありましたが、予定される第１弾のソフトが『ゼルダの伝説64』（仮称）という話が出たあたりから、会場のあちこちで「ディスクシステムか…」という囁きが聞こえました。

この展示会で一番大変なのはソフト会社さんです。なにしろ流通への商談という点では時期が悪いのです。年末の主力ソフトのラインナップについては秋の『ＣＳＧ』でほとんど公開していますし、受注が終わっている作品を展示してもあまり目玉にはなりません。そうなると話題作りのために翌年の春商戦の商品をちらつかせる事になります。しかし当然作品の完成度はまだまだ低いのですし、逆にあまり早くからライバルに手の内を明かす事もできません。こうして出展作品の選択にはものすごく苦労させられるのです。

もう一つの苦労が、どのようにして会場内の「シンボリックゾーン」に自社の作品を展示してもらうかという事です。任天堂が公式にサードパーティのソフトを推薦するという事はめったにありません。それがここでは、「『初心会』のイチオシ」というスタンスではありますが、消費者に向けて推奨されるのです。「今年はウチのコレがシンボリックに上がりましてね」という時のメーカーの営業さんの顔といったら、これ以上ないというほど幸せそうです。

■今回は『初心会』を題材に、メーカーさんの苦労話をもっとお話しするつもりでしたが、会の説明でかなり誌面を割いてしまったのであまり核心に触れることができませんでした。次号からもう少し突っ込んだお話を進めていきますので、乞うご期待！

PROFILE

㈱ヤマギワＯＡ担当専門係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

愛と希望の読者さまページ

PSプレイステーションの奴隷

おいらのマシンは32ビットおお！ ポリポリゴンゴンポリゴンゴン！　タマネギだって回せるんだいっ。



奴隷のど

PSの奴隷はついついプレイステーションにお金を使ってしまう、オ・マ・ヌな貴方にお贈りする、象印賞（笑）な読者様ページです。このコーナーへの参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて(描いて)、あて先明記でポストに入れれば、はいOK。それだけで、めくるめく奴隷ライフが完成してしまうらしいのです。まあ、まずはそんなことよりも、とりあえず書き、描きましょ。ね？　どんなにくだらない内容でもDPSどは笑わないから（笑）。楽しいよ。

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！

祝!DPS1周年ビバ!ヤング! 熱き心でくちぶえふいて街をゆこう

「何が悲しいって受験シーズンでゲームの出来ないカラダなのが痛いです。年末に発売された大作の数々やPSなら『幻想』『土器王紀』『ストZERO』『闘神伝2』なんてのも全く遊べません(それ以前にゲームソフトを買ってない)。ちきしょせめて、せめて某大作VIだけでもプレイしたかった……ってPSじゃないですね（笑)。あ〜ぁこんな時受験生はどうすればいいのか？　教えて！　花子先生！」富山県　音量けーきさん：

誰が花子先生なんでしょう……っていうのはおいておいて、受験ですか。そろそろ盛り上がってくるころですねぇ。とりあえずアドバイスとしては「ゲームはやらない」っていう大前提があります。編集部の人間に聞いて回ったところ、「ゲームが浪人を手招きした」って人の多いこと多いこと(笑)。ここ2〜3カ月はガマンです。……でもねぇできないんですよねぇ(笑)。オバカさんだから。まあ、そこで意志折れてゲームをしてしまったとしても、DPSは貴方をバカにしたりしません。絶対。暖かく迎えて傷をなめあいましょう。……ってなに受験生を堕落させるようなことを言ってるんだか。とりあえずガンバってください。

「ゲームをしてるとドンドン目が悪くなっていく気がします。少なくとも目に良くはないですよねぇ。どうにかならないんでしょうか？」滋賀県　松下あきらさん：

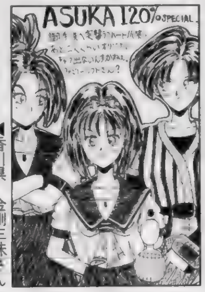
どうにもなりません。ゲーム業界は基本的にメガネ社会。メガネがなければ始まりません。直すには地道に視力回復トレーニングをするしかないかもしれませんねぇ。あ、そういえば任天堂社長自らが「〇〇でした」と言い放った、バーチャルボーイは眼筋という筋肉を強化するそうです。もしかしたら、目が良くなるかも？　本当ですかねぇ？

「コスプレって癖になるんですよ(笑)。自分は露出狂ってワケじゃないと思うんですけど、人前でレオタードとか水着とかになっても全然平気な上にどこか気持ちよかったりして。注目あびると止められなくて。おかしいですか？」千葉県　ノートン動物機械さん：

いやおかしくないと思いますよ(笑)。どんなことだって人から注目をあびるのは気持ちいいものです。まあ、それが貴方の場合はコスプレだったってだけですから。実際楽しいと思います、自分の好きなキャラを演じたりするのって。でも特にゲーム関係の女の子ってHな服が多いから……見ている男子はウハウハです（笑)。

「DPSど、好きなんですけど字が小さくて……以前も同じ意見が載ってましたけど、何とかして下さい」栃木県　永増安希さん：

……ごめんなさい。確かに字小さいですよね。前回もあやまりましたがハガキも小さいですよねぇ……でも限られたページ数で多くの読者様の意見を掲載するにはこうするしか方法がなくて……中でも特に視力の弱い方にはつらいかもしれません。ごめんなさいとしか言いようがないです。文字をハガキをもっと大きくして、掲載すると、実はDPSど担当者もラクチンだったりします。でも……そういう読者ページって他の本でもありますから。字が小さいけど、いっぱい意見やパワーが詰まってる、そんな読者ページにしたいと日々思ってます。読み終わって疲れたけど得したなと思っていただけると超うれしいんですけど……。



▲福岡県　鉄脚さん：誰がなんと言おうとカエルです。かわいいですよね。



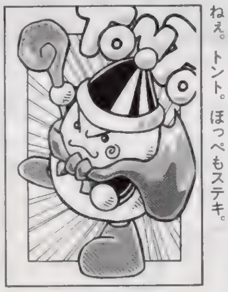
▲埼玉県　TERAさん：みんなが酔うとどうなるんですかねぇ？



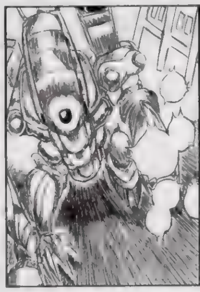
◀広島県　りさん：熱い拳が貫くぜぇ！って感じの優香ちゃんです。



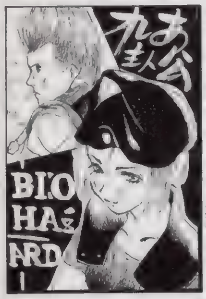
◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：どうです？　情報バリバリでてますが、買います？



◀神奈川県　てるリンさん：可愛いですよねぇ。トント。ほっぺもステキ。



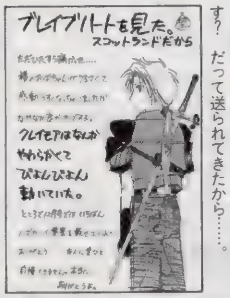
◀香川県　金剛三昧さん：「カルネージ」難しいんです。特にプログラムが。



◀愛媛県　犬彦　砦さん：「バイオ」ものスゴイデキになりそうです　期待



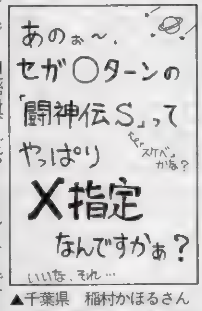
◀東京都　炎のサスカッチさん：勇ましい忍者さん。ニンニンだと、トホホですが。



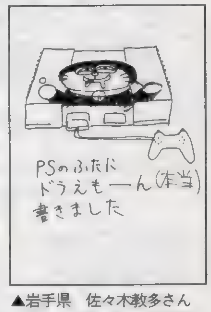
◀宮崎県　式部けふ子さん：お、怒ってます？　だって送られてきたから……。



◀滋賀県　ごぢうりさん：そうですよね。さゆりちゃんでしょう。はやや？



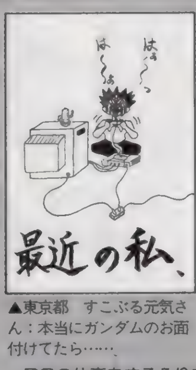
▲千葉県　稲村かほるさん：「闘神伝」でH。激しそうですね。



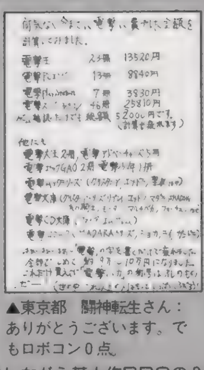
▲岩手県　佐々木教多さん：しかもなんだかイヤな顔。よだれ付き？

ロボコン0点な人Z

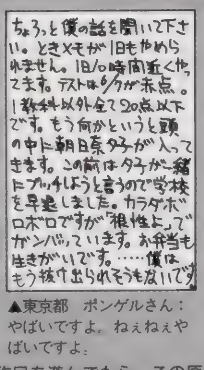
最近ソフトを買っても遊ぶ時間がなくて悲しい。遊ぶ時間があるくらいなら寝るし。



▲東京都　すこぶる元気さん：本当にガンダムのお面付けてたら……。



▲東京都　闘神転生さん：ありがとうございます。でもロボコン0点。

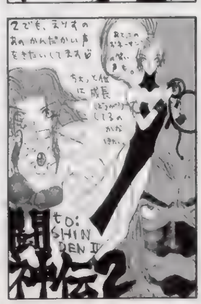


▲東京都　ポンゲルさん：やばいですよ。ねぇねぇやばいですよ。

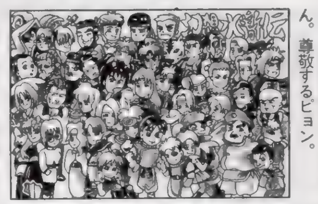
PSの仕事をするふりをしながら某大作RPGの6作目を遊んでたら、この原稿を書くことをすっかり忘れていました。いやはや、奴隷失格ですな。失格ついでに白状してしまえば、今年の下半期で買ったPSソフトは『ときめき』と『リッジ・レボ』だけですな。しかも『ときめき』は1回しか遊んでないし、『リッジ』に至っては封も切ってない有り様。とか何とか、やる気のない文章をだらだら書いているうちにもうお別れの季節。何だか元の黙阿弥ね。でもハガキは引き続き募集。しかもさらに間口を広げ、もう何でもOK。やる気のなさにかけては無敵のコーナーなんで、やる気のない奴が採用されやすいぞ。（田）



◀東京都　菅野真由美さん：ゲーム化するとすればバンダイさんですかねぇ。



◀広島県　りさん：どこかが成長しているのでしょう。きっと。



◀神奈川県　てるリンさん：この高密度がたまりませんん。尊敬するピョン。

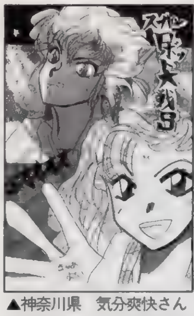


◀秋田県　神離蒼さん：可愛いから気づきませんがなんて格好してるんでしょう。彼女。

奴隷のどご

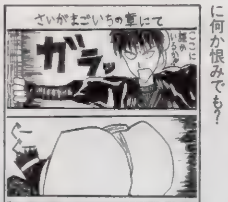
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いことは、現在鋭意制作中。とんでもないオリジナルグッズに…と言いつつはや半年。すいません。とりあえず186頁でその真相がついに明かされてますです！

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！


▲神奈川県　気分爽快さん：ゴォォォォってBGMがどこかステキ。

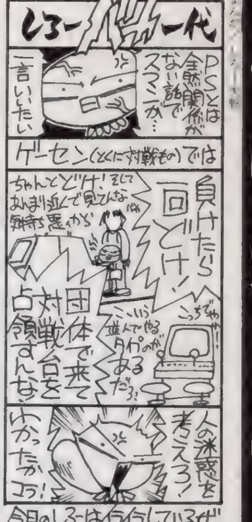

▲新潟県　りるひなさん：早く発売されないかなぁ…みんなの願いですよねぇ。


◀滋賀県　もりかわ7さん：ミラクルも…いったいいつ発売されるのでしょ？



◀宮城県　ジャメビュさん：まごいちさんに何か恨みでも？

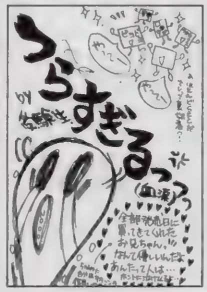

◀神奈川県　磯田晃さん：大迫力です。ビシャモンのパワーがビンビンです。




◀岩手県　伊藤勇太さん：いい加減発売時期の発表くらいしてくれても……。



◀広島県　苦紗美丸さん：イカス（笑）。油断しているだけに超痛そうです。



◀東京都　蘭弥弦さん：まあ、そんなモンでしょう。ゲームで持ち金パア。


▲新潟県　山下こいつさん：確かに、かわいいですよね。でもどの娘も……。



▲北海道　西尾寿美子さん：古式さんはお父様が最大の武器。強いし怖いし。



◀兵庫県　シャスゥさん：なんで？って聞きたい、貴方に聞きたい。


◀奈良県　ジョリ谷ヒンタさん：メモリーカードは絶対必要ですよぉ（笑）


◀神奈川県　ぱん子さん：告白の裏腹さもなかなかいいです。

▼東京都　貴文さん：でも「ZERO」出ましたから。って慰めになってませんね。



「私、TVつけながら違う音楽かけて、ゲームやったりしてます。実際集中してやってるのはゲームなんですけどね（笑）。特にRPGのレベルアップなんかはゲームの音を消してやることが多いです。友だちは感動がうすれるから止せって言うんですけどね」山形県　万年雪解け蔵さん：

そういう人はかなり多いと思いますよ。何かしながらゲームって感じで。「オウガ」のレベルアップをしながら、「幻想」や「藤丸」をプレイしてたなんて人も多いみたいだし。特にレベルアップは単調な作業だから、他の事しながらでちょうどいいのかも。

「Hゲームが好きです。誰がなんと言おうと好きです。ちなみにHなマンガも好きです。よく変態などと呼ばれたりもしますが、めげません！」兵庫県　ラマだ憎さん：

めげないのなら大丈夫。Hな事が好きだろうがなんだろうが、自分で言い切れるならバッチリですよ。でも他人に何か強制しちゃだめですよ（笑）。自分1人で楽しんでるならどんなにHでも許されます。極めれば本とか書けちゃうかもしれないし。どうせならそこまでいきましょう。ガンバッテ下さい。

「うちの学校の松永先生はPS、SS、FXを視聴覚室の巨大プロジェクターにつないで放課後、バリバリにプレイしています。大迫力。ボクは放送部に所属していて、内緒でSFC持っていって友だちと遊んでたんですけど、ハッキリ言って大負けしました。ボーナスのある大人っていいなぁ。ずるいよ先生」東京都　重松友康さん：

それが大人の特権です。そのかわりつらいこともたくさんあるし。まあ、あなたもイヤでも年を取るんですから、おあいこってことで（トホホ）。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

バオウさんは今回年末進行でお忙しいためお休みです。変わってさらにボロボロの私（魔）がお送りいたしいたします。きらわないでね。【魔】

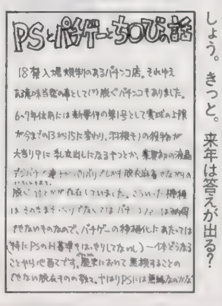


◀神奈川県　みのりんさん：そうですねぇウエストと胸は絶妙な関係にありますから。



◀滋賀県　ごぢうりさん：景気のいいお話で……楽しそうです。


◀福井県　みっちぇさん：確かに、うなじはいいです。着物だとさらに30倍。



◀宮城県　松田春梢さん：無縁じゃないでしょう。きっと。来年は答えが出る？



◀神奈川県　佐伯真雪さん：なんだかそそられるシーンです。

「しかし……なんで巨乳とか貧乳なんてのを気にするのかなぁ？　女はハートでしょ？　そんなとこ気にされても不愉快なだけです。あ～あぁ……なんで女の子だけ胸がふくらむんでしょうねぇ？」福島県　ヤツデ落ち葉さん：

まあ、実際つきあったりするならハートだと思うんですけど、女の子だってルックスや体形で男を選んだりするじゃないですか。まあ軽い気持ちでって怒ってるんだよなぁ。じゃ、とりあえずごめんね。ゆるしてね。

「乳の大きい小さいも大事ですが、私は乳首の形、色にもこだわりたいです。個人的に可愛い奴がすきなんでって……なんだかなぁもう」青森県　志号さん：

そうですね。その辺のセックスアピールは全体の生み出す何かが大事だと思うんで、そういう細かい要素も重要でしょう。

「Hゲーの何に興奮します？」鳥取県　山日志さん：

う～ん。設定が細かいとワクワクしますな（笑）。個人的にはギャグタッチのモノより、シリアスな方がいいんで。Hゲーのシナリオってオチャラケ多いからなぁ。だからいまいち乗り切れない所もあったりして。

ちょっとしたウワサ

「『ときめき限定版』の中には、極希にポリゴンの隠れ女の子がいる時がある」滋賀県　尿砲乱れ撃ちさん：

PS版ならではの女の子ですな……本気にしないでね。ウワサだから。

「PSのかんぴょう巻きは池原雄山でさえ、うなった幻の逸品である」愛媛県　北野和広さん：

……ってどうやって食べるのかなぁ？　2～3週間煮詰めると食べるようになるとか？　黒いCPU、しかもR3000はどんな味がするんだろう……ってマジでそんなこと考えるなよって？　こりゃすまんす。

どんなにくだらなくて作りでも、PSに関するウワサを送って下さい。ひょっとしたら採用率は奴隷一高いかもしれません。

奴隷のど

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書でいっぺんに送りたいなんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙のみOKとなっております。まあ、管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに県名と名前を書いてね。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意ですぞ。そして、基本的にハガキ全面がコピーでの参加は認められません。これまた要注意です。まったく注意ばかりでまいりましたな。おぉ。

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁!



ハードの神様の犬

なんだかんだいって、やっぱ『ドラクエ』やね。おもしろいよチクショ～！　でも、ハード関連の注目といえばN64。スゴイっす！（犬）

小さな頃からテレビっ子だったオレは、今でもテレビを観ながら仕事をしないと落ちつかない始末で、どうしようもない番組に気をひかれることもシバシバ。最近のお気に入りは、「むしむしQ」とSFCソフト「ふわふわパニック」のCMでしょうか。どちらも、三石琴乃のフニャけた声がイカスんですよ！　もう、メロメロです。べつに、三石琴乃が特別好きってんでもないんだけど、アドリブは天下一品。視聴していて楽しいったらありゃしません。「ふ～わふ～わパニックふ～わふわ～★」ってね（バカです）。……てことで、そろそろハードの神様の犬にでも変身しましょうか。それじゃぁ今回も、イヌイヌパワーでパピッチョパピパピィ～！　（オレってセンスないよなぁ……）

さて、今回のお題はNintendo64（以下N64）の犬レポートです。なにせ犬なもんですから、普通の人様がわかるような易しいお話ができるほど賢くありません。前もって「ゴメン」と謝っておくね。ガッカリ……。

去る11月24日の「'95ファミコンスペースワールド（もちろん一般日じゃないです）」に任天堂のN64が初お目見えし、実際のN64ハードとそのソフトを拝見しちゃいました。正直な感想は「N64のポテンシャルはサターンやPSよりも更に世代が進んだハード」という感じ。それは「約一年後に発表されたハードなんだから少々性能が良くてあたりまえ」というレベルではなく、まさにSGI（シリコングラフィックス社）の3Dグラフィックステクノロジーの賜物と言うにふさわしいスペックだったかな。少しだけソフトのことに触れておくと、「スーパーマリオ64（仮称）」でさえ50%の開発度ということで、とても正当な評価ができる完成度じゃなかったけど、ハードの能力を誇張せずに“なにげなく”N64の機能を使って3Dのマリオワールドを創りだしているところが“いかにも任天堂”らしかったかな。ちょっと残念なのは、素人が見ただけでも強烈なインパクトを与えるほどのハデさがなかったことでしょうか。もうチョイ素人目にも、「なんだかスゴイ！」というカルチャーショックを与えるようなソフトがあったら完ペキだったんだけど……。でも、オレの瞳に映ったN64の真の姿は“圧倒的なポテンシャルを秘めたハード”であることには変わりない。PSの専門誌なのに他のハードを誉めちゃうもなんですけど、ほんとにスゴイからしかたがないじゃないですか！　今回だけはN64の正直な感想を書かしてくださいね。しかも、ちょっとマジに。



N64のスペックは、他の専門誌でとっくに公開されているので“わかる人にはわかる”だろうけど、肝心な情報はかなり欠落していて、あれではN64の真の能力はとてもつかめたもんじゃない。とりあえず、ポリゴンの陰面消去方はZバッファ方式でアンチエイリアシングをサポート……という部分までは予想通りで驚きもしなかったんだけど、なにがビックリってRambusDRAMの搭載量とテクスチャのミップマップ処理、しかもフォンシェーディングまでできる。……あれは、2万5千円のハードがやることじゃないっスよ。ハードを少しでも知っているヤツなら、信じがたい事実。

RumbusDRAMは、クロック入力に同期してデータのアクセスをする超高速メモリで、たった9ビット幅のデータバスで約500Mバイト／秒のデータ転送ができ、今現在製造されているモノの中で世界最速のメモリだ。250MHzクロックの立ち上がりエッジと立ち下がりエッジで動作するので、1クロックで2回のアクセスができるわけだ（250MHz×2＝500M）。N64は36Mビットの RumbusDRAMが載っているから、多分18Mビット品（2M×9ビット）を2個使っているくさい。公表したデータ転送速度が、4500Mビット／秒ということは、バス1ビットあたり500Mビット／秒×バス9ビット＝4500Mビット／秒と計算できるから間違いないだろう（なんてマジメなんだぁ）。この18MビットRumbusDRAMは大量購入時に1チップ8千～1万円くらいで取り引きされているって聞いたことがあるから、安く見積もっても36Mビット＝2チップで1万5千円前後は下らないハズなんだけど……、NECや東芝など（RambusDRAMの製造メーカー）とどういう取り引きをしたかは、当事者じゃないとわからないから結局“ナゾ”です（なんちゅ～オチだ）。

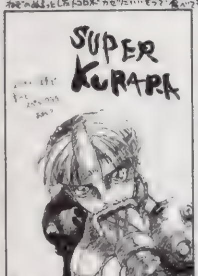
あ～、スペースがなくなっちゃったということで今回はこれでおしまい。PS雑誌なのに、N64ネタのくせに、次号に続く（笑）。んじゃ、スチャバラピー！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

緊急！　文字が足りないよ！　犬くん企画…トホホ

●ハードバカ一代：現在発売されているゲーム機はソフトも続々と発売されるからね。そしてお金の問題も大きいけど、狭い日本ハードを置いておく場所も重要。「犬くんに全てのハードを内蔵したステレオ作って」って言ったら「バカ」って言われちゃいました。バカって言ったら、言った方がバカなんだからなぁ！　くそう……。泣くぞ。





◀新潟県　原みちよさん：狙ってますねえ。かっこよすぎな感もあります（笑）。



◀岡山県　吉永永吉さん：賛否両論な「兄貴」。密かな期待高まってます

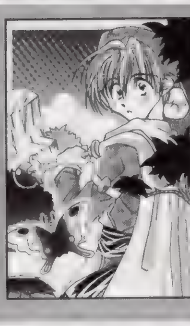
冬はゲームざんまい

前回お知らせしたように、今回読者参加小説はお休み。変わって今年の冬のお薦めゲームをお知らせしましょう。

RPG：冬だ！　RPGだってことで、北風ピューピー吹いてますからね、外は。コタツから出ずに何日も外に出ずに、ずっとその間RPG。う～んマイルド。今年年末はまさにRPGが超豊富。PSだけだと『幻想』くらいしかないけど、ゲーム機はたくさんありますから。いいですね。『ドラクエⅥ』『テイルオブファンタジア』『シレン』：SFC、『女神転生デビルサマナー』：SS、ってとこですか。SLG：『三國志Ⅴ』：パソコン、『クオヴァディス』：SS、『SDガンダムGネクスト』：SFC、かなぁ。特にGガンダム、ガンダムW入り、シナリオも強化された『ネクスト』は超期待かも。

ACT：『VF2』：SS、『闘神伝2』：PS。特に格闘はこの2本。テクニックの『VF』と初心者でも安心な『闘神伝2』。あ、やべ、『ZERO』：PS、ってのも忘れちゃいかんですな。緊急発売された『ZERO』は直前まで全然情報が出てなかったんですけど、デキバッチリです。買ってもソンしないです。2対1のアレも完全再現されてるし。弱点は読み込みのみ（笑）。

まあ大作系が多いから1本買えば最低5日間くらいは時間潰せるだろうってことで、これだけあればもうバッチリですな。特に今回『ドラクエⅥ』は時間かかりそうだし。戦闘中に寝てもパーティが全滅しないのがいいですねぇ。って寝ちゃいかんですな。人として。あ～楽しいなっと。（魔）



◀新潟県　りるひなさん：読者参加小説の挿し絵です。次号でまたやりますから。

ランキング一覧

140. 伊藤勇太
140. 龍王院弘SP
120. ささきりょう
120. りるひな
110. 柴田絵里
100. スギモトエサシノフ
95. 祥人
95. 雨水
90. ポチ
90. 288
85. 吉永永吉
80. 蘭弥弦
80. 山内みりゃ
80. てるリン
80. 施門潮
75. 島津弥七
70. ズバットPS
70. 国士無双
65. 犬彦砦
65. DDT95
60. 市藤にたか
60. マッチョ皆川

●55P：いんさいどまいはーと、まみこ、HEXA、ぐみ、さらめんミハル、●50P：一郎アキラ、神籬蒼、気分爽快、TERA、れいひい、多奈竜、●45P：鉄脚、ごぢうり、近江せにょ、文月美和、Ke太郎、山下こいつ、時定龍也、●40P：キントキ萌葱、大宮ゆう、ちゃたろう、真嶋勲、たかたか、佐伯真雪、セニョール坊田、市村道一、なたねからす、寿太郎、鯨伏あい、MISE、たまる、一寸、サモキン、●35P：叫ぶ竜神、苦紗美丸、中重仁里、炎のサスカッチ、ナリ太郎、なつかわ颯、ROホーミング、まどのゆき彦、リット

★さて、来月は？

賞品について

あぁーん！　いやっと賞品があかされる日がやってまいりました！　まあ、とりあえず見ていただきたい！　何ポイント獲得でもらえるか等は以下次号。

ポイント累積によるプレゼント対象賞品

1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。シリアルナンバー入りで登場。ランキング優秀者の名前も収録予定。

2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。

3：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！あり。とりあえず、ガンバってポイント集めて下さい。



◀岐阜県　ズバットPSさん：ダウンが似合います。優美ちゃんです。



◀神奈川県　柴田絵里さん：確かに。そのままでいいです。ナイフが（笑）。



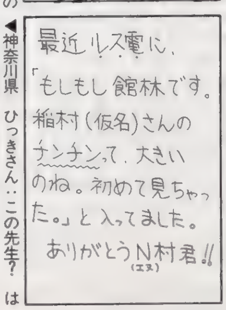
◀東京都　いんさいどまいはーとさん：スゴイ……ルパン。クラリスもイヤそうです。



◀沖縄県　ケツケツ星人さん：スゴイ笑えるキャラクターです。カオス。



◀神奈川県　ひっきさん：この先生？はいったい誰？　何者でしょう？



◀千葉県　稲村かほるさん：どきどきしますね。かなりイヤかもしれないです。

奴隷のどい

某大作が発売されました。編集部関係者はほとんどやってます。PSだろうがPCだろうが、どの編集部でも話題はアレのこと。今回はクリアまでに時間がかかるし、バランスもなかなかキツイので、年内は盛り上がれそう。その前は『シレン』だったし、そのまた前は『オウガ』だったし……PS編集部なんだからPSの話題で盛り上がれっちゅうんじゃぁ！　ねえ。そのうち読者様からキッツーイお叱りを受けたりするんだ。きっと。

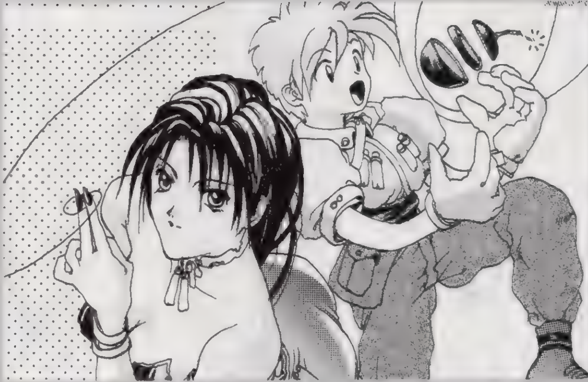
★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁!

参加冒険者大募集

Nights of Knights

超お手軽な読者参加RPGが電撃PSでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」とでも呼んで下さい。ナイナイシックスティーンじゃないよって蔑ばれ。（鷹）

超カンタン！ ロミオの後番組はラッシーだっちゅうじゃないですかって感じで日曜夜をエンジョイしたりなんかして「第４次S」のCFがかっこいいなぁと盛り上がったりしてって感じなくらいカンタンな読者参加型ハガキRPGの登場であります。先生！ 師走ももう終わりってね。読者様より送ってもらったキャラをコンピュータに打ち込んで、戦わせるだけのRPGが！ って説明してるとなんだか中身なさそうですが、とにかく、そういうことです。下に書いてある規定を読んで、ハガキを書けば、もう完成。そりゃカンタン。ポストにでもぶちこめば、戦えます。大丈夫です。誌面に載るかもしれません。DPSはなんだか絵のうまい人ばかり採用されて、ハガキを送りにくいぃなんて思ってた人にもピッタリ。絵のうまい下手は全く関係ありません。まあ、いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんです。でも突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなので、数値のこううんでない、貴方自身の運も関係しちゃってますが。優勝した人にはなんと大枚15ポイント！ たぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいこのコーナーにあなたも即参加だ！ キャラを作るのは、きっと楽しいぞ！



手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件に載るけど、他は何か力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。ウホッ。

HP ＿ つよさ ＿ かしこさ ＿ すばやさ ＿ こううん ＿	全能値を足して25に なるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業 番号を書く。①、② または A〜S	
開いた場所には特徴やイラストを！	
住所、氏名、電話番号は宛名面に	

さて今回のクエストは大陸中央部の湿地帯、天使の迷宮でのクエスト。とりあえず２世紀前の迷宮造営の達人、ルーベンス＝ファーランの作った迷宮の中でも最も美しいと呼ばれるこの迷宮の魔物退治が今回の使命です。迷宮の通路は人間用。それなりに狭い場所での戦いとなります。湿地帯に位置しているので地形効果は……。はたしてどんなキャラが生き残るのか？

締め切りは次号（３月号）発売日の１月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど」だけで大丈夫。あ、でも、その後に「クエストナンバー５」または「05」と書き加えるのを忘れないように。混ざっちゃうからね。締め切りの関係上次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では１月号募集分を発表）、今回の募集分は次の次の号、４月号発表となります。なんか気の長い話の上にわかりにくいですが許して。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★

３月号	１月30	発売号	（１月号発表＋５月号分募集）
４月号	２月末	発売号	（２月号発表＋６月号分募集）
５月号	３月末	発売号	（３月号発表＋７月号分募集）

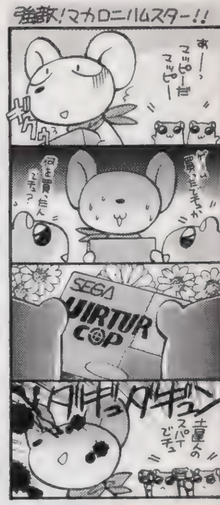
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしておくれ。

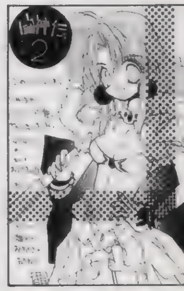
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ない。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

左の初級編の戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を自分で選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙になってきます。難易度はアップ。こだわらずに、勝利を考えるなら、アルファベットの職業は止めといた方がいいかも。クエストについての説明は大抵最小限しか行われません。

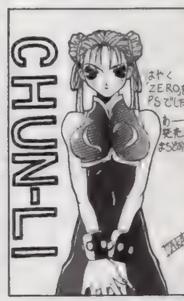
12月分の発表は次のページ



まんが 宮沢弥・イラスト（読み取り不能）



◀広島県 キントト萌葱さん：トレーシーもきますよ。いや、ソフィアもですけど。



◀鳥取県 TAKAさん：この号が出ている頃には発売済みの「ZERO」。



◀愛媛県 沙月さん：パソコン版は難しかったですから。改良されますかねぇ？



▲岡山県 吉永永吉さん：最後のページじゃないですけど許して下さい（笑）。ダメ？



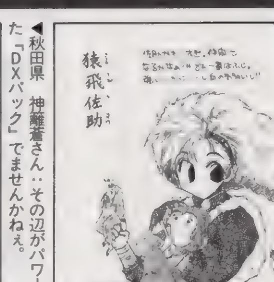
◀大阪府 ズリキチ三平さん：最近の声優、ゲームパワーはなかなかスゴイです。



◀東京都 高中夏生さん：何か一本どうしてもやりたいソフトを探しましょう。



◀秋田県 神離蒼さん：その辺がパワーアップした「DXパック」でませんかねえ。



◀東京都 緋瑠らきとさん：隠し面のグラフィックはどこか痛々しかったです。

奴隷のどゞ

「バイオハザード」のデキが超良さそう。「ZERO」に入っているCFムービーがスゴイのです。「第４次S」もマスターアップした模様。このまますんなりといけば１月末に発売されるんじゃないかなぁ。今回やっぱり、声の効果が大きいです。声が入っているってだけで、これまで使わなかった兜甲児くんを使ったりしちゃうもん。そのため、SFC版とは違った攻略法が必要とされること間違いなし。「スナッチャー」も急きょリリースされるし！ こりゃスゴイぞ！

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！

マンガ／TOM



◀奈良県 ジョリ谷ピンタさん：そう……。「ハンター」の移植はいつに？

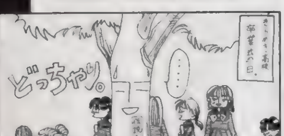


◀千葉県 ダマで三色さん：表紙の文字が読めません。正解が知りたいです。



◀北海道 らどうさん：なぜ、ハイレグなんでしょ？ やっぱり気分の問題かなぁ？

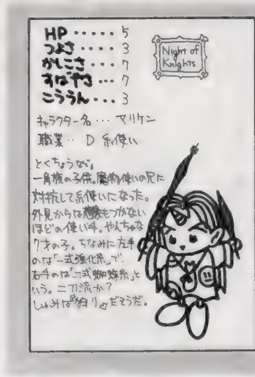




▲神奈川県 美大仏さん：そりゃそうですよねぇ。伝説の樹が自分専用のはずが……。

Night of Knightsクエストナンバー3発表

迷いの森遺跡探索：クエストナンバー3は大陸中央の迷いの森、その中央に位置する遺跡の探索。魔法が成功しにくい森の中にある遺跡。実はこの場所は、森よりも遥かに魔法が成功しにくいのでした。前回に引き続き、魔法使い系の職業にはキツイ勝負となりました。まあ、読者様も今回はその辺を読んだのか、戦士系のキャラが圧倒的に多かったです。良かった良かった。狭いところでの戦闘なので、大剣を振り回す職業もちと不利になってるかな。とにかくモンスターを倒し、ライバルをけちらした左が今号のMVP！

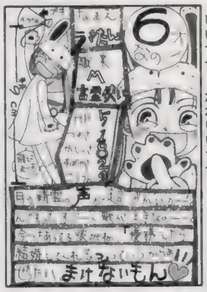


MVP

静岡県 大塚健介さん：まるで糸使いのようなやんちゃな7歳ですか。あなどれませんねぇ。実は迷宮などの狭いところでの戦闘では、糸使いはかなりボーナスがつきます。剣のように振り回さなくて良いのがその理由。2系流なだけに、きっと切り刻むだけじゃなくて、からめ取ることもできるのでしょう。一角族？ エルフみたいな、亜人間ですかねぇ？ 趣味が狩りって言うのもOKです。



◀千葉県 秘色さん：意志の強い、いい目してます。結構蔵なんですかねぇ？



◀青森県 おさPさん：脳天気っぽいのがいいです。かわいいです。



◀群馬県 市村道一さん：はにわとどうが好きって……なかなかの趣味です。



◀広島県 神凪琥匡さん：美形には悲しい過去が付き物です。



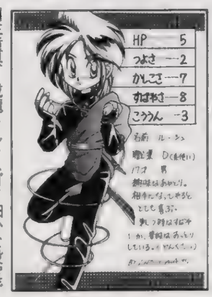
◀愛媛県 たっぷさん：獣だけが心の友って感じです。いいかも。



◀三重県 石屋まなむさん：流を拾っちゃったんですね。いいですねぇ。



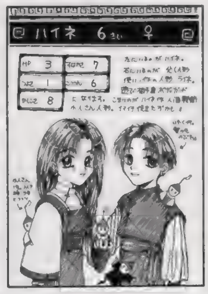
◀三重県 成龍さん：スゴイ細かな設定です。うれしいです。



◀山形県 緒方将さん：あやとりしてあげると喜ぶのが○。かわいいです。



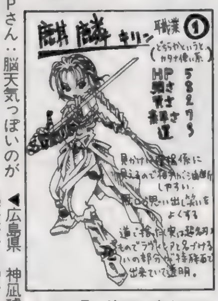
▲神奈川県 ちゃたろうさん：自由に勝手に生きてると聖戦士には……（笑）。



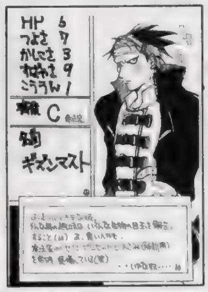
▲千葉県 音駒さん：小人さんはかなり弱そうなんですけど……かわいいけど。



▲秋田県 市藤にたかさん：かっこいいのに……でもHPが3だと……。



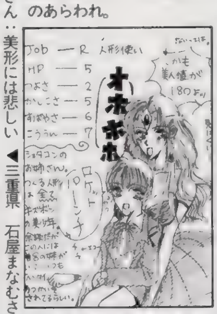
▲石川県 片羽大彦さん：透明で汚れのない剣は精神のあらわれ。



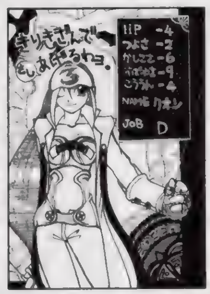
▲広島県 エネミー長三郎さん：目玉を解剖ですか。レンズ取り出すんですか？



▲滋賀県 ごぢうりさん：師匠の顔が見たいです。かわいそげで良いです。



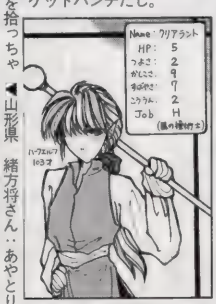
▲千葉県 真琴さん：美人値……魅力ですかねぇ。ロケットパンチだし。



▲広島県 ぽん太吉丸さん：正面から戦いを挑みたくない相手です。



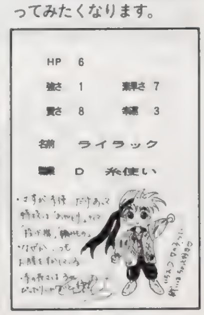
▲福岡県 だあっ！さん：なんだかそのまま魚拓を取ってみたくなります。



▲富山県 芹沢湊さん：正統派。ハーフエルフだから歳もこんな感じでOK。



▲山形県 みるく1号さん：ちゃんと殴られないといけないかも。



▲千葉県 市川丈士さん：あやとりはなぜか人気があります。

奴隷のど～

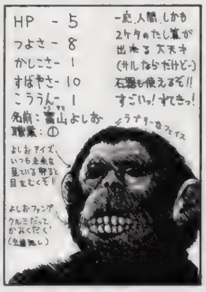
みなさんお葉書ありがとう！ いずれピックしてまとめますんで今後ともヨロシク。今月もいくぜ！ 電撃サターン！ 永遠に不滅ですぞ！ って終わるんかいちゅうことで。前にSNKがセガにライセンスを許諾ってゆう話をしましたが、今度はSNK自らPSでソフトをリリースするっちゅうことに……。とほほですな。最近SS一番の注目は、「同級生」ですかね。「2」の芽もありそうだし、PCE版より完成度は期待できそうなので、そっち系ソフトはSSにお任せですかネ。

「名前：ラビリンス／HP：7／つよさ：5／かしこさ：3／すばやさ：8／こううん：2／職業：A／迷宮探索専門にした、まるで今回のクエストのために生まれたような(笑)戦士：小剣を、長い腕を生かして巧みに操り、特に狭い場所での戦闘では無敵率200%。いつも肩にはイロシロはつかねずみを載せている。慣れていて可愛い」山形県　外式直也さん：

「名前：ラッエス／HP：7／つよさ：6／かしこさ：6／すばやさ：2／こううん：4／職業：N／紫の肩当てで大陸に名の知れた、ラダマ王国の「紫の光騎士団」副団長。現在は密命を帯びて個人行動中。今回のクエスト参加もその密命に関係するモノと思われる。武器は両刃の直刀。幅広で重く、騎士団内では彼以外に使いこなせる者がいない」静岡県　ピータンさん：



▲神奈川県　HIROKIさん：知らないふりで設定するのが○です。



▲埼玉県　TERAさん：ウォ！　遥か遠きを眺める！　深慮遠謀とはまさにこれ。



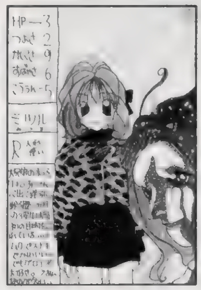
▲広島県　DDT95さん：今回人気の糸使い。女の子に弱いのがいいですねぇ。



▲東京都　晃咲晶さん：おへそ出てダボダボのパンツ。かわいいです。



▲Q千葉県　小泉英夫さん：超教師のお姉さんのファンの方も増えてます。



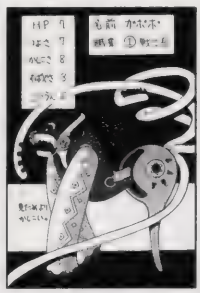
▲高知県　葛生千夏さん：人形で自分を慰めていそうです。



▲北海道　猛狐さん：シッポぱたぱた振ったりします？かみつきそうだし。



▲埼玉県　雨水さん：水着がHっぽくていいです。胸も大きすぎるし。



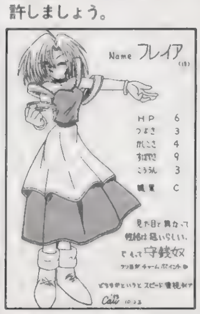
▲東京都　祥人さん：人間以外は……でも可愛いから許しましょう。



▲群馬県　市村道一さん：どう見ても悪役なお顔ですねぇ。



▲群馬県　風邪薬カンユさん：かっこいいです。「ウィズ」忍者達と一緒。



▲東京都　きゃわいさん：守銭奴ってマイナスイメージもあるのがスゴイです。



◀栃木県　みさわひろしさん：妖しいです。彼女。精気吸い取られたい感じですか？



◀神奈川県　ちゃたろうさん：ロの感じがいいです。うさぎちゃんでーす。

まんが　さいとうつかさ



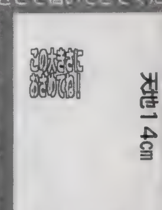
「なんだかしらないけど、最近自分の趣味がとても好きです。……いや、前から好きだから、趣味だったわけですが、なんだか、さらに好きなのです。楽しいですよね。え？　その趣味は何かって？　ゲームに決まってるじゃないですか(笑)」神奈川県　夜神矩高さん：

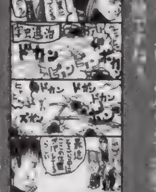
人間、開き直ったりすると、ソレまで好きだったことがさらに好きになったりするものです。特にゲーム、マンガ、アニメ、等のいわゆるそういう趣味で、「自分ってオタクだなぁ」と割り切ってしまったとき。スッゴク気持ちがいいんですよねぇ。ってそれは編集部の人間だけですかねぇ(笑)。とりあえず、そんなもんです。きっと。胸はっていきましょう！

お笑い4コマ道場

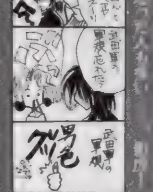
今回も大紹介なのだ！　今回、ちょっと、拡大できましたが、まだまだこんなんじゃまんぞくしてません。ページ隅の先生方の作品に[illegible]、ムズイとは思うけど、ガンバッテほしいっス。

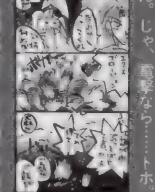
4コママンガ(いや、3コマでもOKなんですが)随時大募集中！　例のようにハガキに天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれません。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、そろそろそんな作品が登場することでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料(商品券・ちと安いかも)もプレゼント！　とにかくネタを思いついたらドンと描いて送っちゃって下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないから。





◀[illegible]城県　[illegible]ヤメピュさん：さす[illegible]

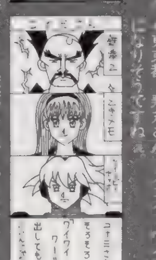




◀神奈川県　夜魔さん：確かに、爆発はいけません。じゃ、電撃なら……トホ。



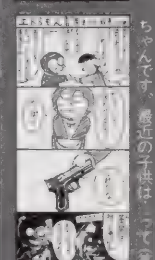
◀東京都　祥人さん：(笑)。いいです。[illegible]のネタは副賞を差し上げちゃいましょう。



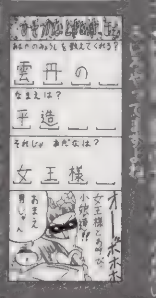
◀東京都　寿丸さん：スゴイ　ワイワイ[illegible]になりそうですね。



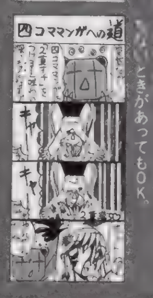
◀[illegible]　小泉英夫さん：ほげぇ～がいい[illegible]



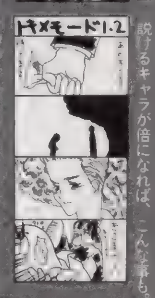
◀岡山県　吉水水吉さん：怖すぎるエトちゃんです。最近の子供は…って(笑)。



◀[illegible]　りるひなさん：本当は3連作のラストの作品。でもこれが一番パワーがありました。



◀[illegible]　KAZUMOTOさん：落ちがあってもOK。

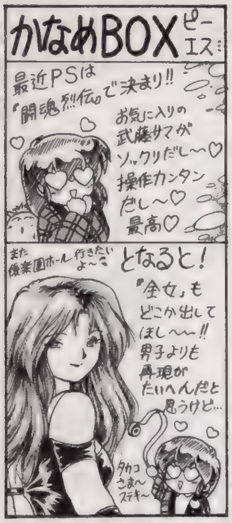


◀大阪府　スギモトエサシノフさん：口説けるキャラが倍になれば、こんな事も。

奴隷のど

(ち)です。年末ゆく年くる年いかがおすごしですか？　いま「バイパーズ」でトキオでプレイしてます。P＋K＋Gの操作系は今でもしっくりこない私ですが、派手な技の応酬に結構はまってます。どちらかというと格闘は2Dモノが好きで、今は来年に出る予定の「あすか」にはまってます。仕事で始めた「あすか」も、元祖TOWNS版からのおつき合い。最新の「スペシャル」は完成度も高くて、個人的にお勧めしておきます。連続技がバリバリ決まって壮快なんだよね～。う～楽しぃぃぃぞぉぉぉ！

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！



他機種のことも話したい！

今月は、12月の新作ラッシュのおかげで貧乏になってしまった(う)です。でもヒマがなくてほとんど遊んでいない。この後もいろいろあるし……あぁヒマが欲しい。で、去る11月下旬の初心会、見てきました。Nintendo64ですが、本体の大きさが思ったより小さいのにはオドロキ。パッドの方もそこそこ使いやすい。犬くんなんか気に入っちゃって、なかなか離さず任天堂の人に叱られました。困った動物です。気になるソフトは、「マリオ」と「カービー」しか出展されていなかったので（どちらもまだ開発中）、なんともいえませんがまぁ買っても問題はないでしょう。私ですか？　もちろん買います。発売日が4月21日ということなので、みなさんお金を貯めておきましょう。

■いで〜す。（アスカ、美■、まこちゃん、美奈子、宇奈月、ミサト、綾子、ホタモス、が好きな〜〜う）

SS　こちらもSFCに負けず劣らず年末に『ガンダム』やら『デビルサマナー』などいろいろ発売されました。この後も(ち)のお気に入り「ガーディアンヒーローズ」や『ストZERO』、2月に『ヴァンパイアハンター』、3月に100対100の迫力バトルが期待のS・RPG『ドラゴンフォース』が控えているという、なかなか油断できない状態です。これまた全部買うと思うと……お金よりゲームができるかが心配です。トホホ。

パソコン　家庭用ゲーム機で忙しく、パソコン関係に手が回りません。でも『三國志V』だけは確実に買いました。システムがやや複雑ですがファンなら見逃せないでしょう。巷ではどこに行っても「95」ですが、専用ソフトが少ないため、まだ見ていたほうがいいかも。ゲームにしか用のない私も、いいソフトが発売されるまでは外堀を埋める（いいディスプレイを買うとかメモリを増設するなど）方に力を入れています。

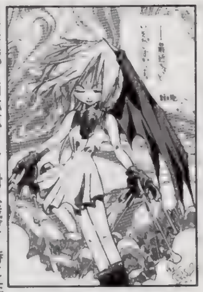
3DO　噂のM2はなかなか出ないし、ちょっと寂しい3DOです。「PV」や『パズルボブル』、『ファイナルロマンス』など他機種で人気のゲームが移植されましたが、それでもなんか物足りない。やはりオリジナルのものがいい。というわけで「ブルーフォレスト物語」に期待しています。後「Dの食卓」のディレクターズカット版が出るとか。なんかズルイ気もしますが、「D2」が楽しみな私としては見逃せないソフトでしょう。

SFC　年が変わっても新作ラッシュは続きます。1月の「魔導物語」、「ONI」。2月に「バハムートラグーン」（個人的には「セーラームーン」もね）。そして3月には「ロボット大戦外伝」と「エナジーブレイカー」、「ガンダム」2本。そして忘れてはいけない「ファイアーエムブレム」の新作。これだけでも大変なのに4月にはあの64が出るっていうじゃないですか。もう勘弁してくれって感じです（でも全部買うだろう…涙）。

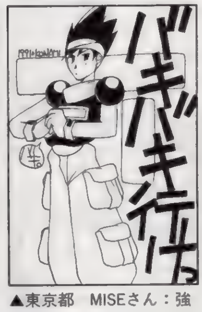

◀東京都　ぐみさん：なんだかちらりと覗いてるし、色っぽいです。



◀東京都　蘭弥弦さん：対人戦だと特に性格悪く成っちゃいますよね。


◀京都府　龍王院弘SPさん：忙しくても充実していればいいような気がします。


◀秋田県　市藤にたかさん：出るといいんですけどねぇ。ムリですか……。



▲東京都　MISEさん：強そうでかっこいいです。バキバキ行きます？



▲広島県　DDT95さん：「ハンター」PSに来ませんかねぇ。

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る！　それまたっゲームソフト激論討論会なのさ！

「『ビヨンドザビヨンド』……まあ、新システムやなんやらはOKです。人によって好みもあるでしょうけど、文句を言うつもりはありません。が、お話＝シナリオが全然なっちゃいないのはどうにかして下さい。素人の作文じゃないんだから。シナリオ重視で強制イベントをずっと見せつけられてるのはイヤだけど、SFCのクソゲーの方が『ビヨビヨ』よりはずっとマシ。私、SFCなんかよりPSの方にガンバッテ欲しい、自称PSの奴隷です。そんな人間にここまで言わせてしまうとは……高○！　反省しろ！」東京都　ダーマさん：

魔：ちっす。いたた。「ビヨビヨ」に関しては様々な意見がよせられてきてますな。

ほ：そりゃSFCの大作と見比べ、やり比べりゃつまんないですから。

ち：だって実際、PS雑誌作ってるオレらが「ビヨビヨ」途中で投げ出したりしてSFCやってるもんなぁ。

う：「リッジ」の対戦と格闘だけですな。PSで熱いのは。

魔：しかしなぁ……しょうがないのかなぁ……1年目のハードに現在主流のマシンの思考型ゲームを求めるのは。

ち：「藤丸」だって、ある程度誰にでもお薦めできるような「良いゲーム」じゃない。

ほ：ほんの一握りでしょう、あれで満足できるのは。

魔：そう考えるとまともに機能しているのは「幻想」だけかぁ。こいつはいいですよ。「ドラクエ」「FF」とは言わないけど「ロマサガ」レベルはクリア。

う：水滸伝ってのもOKですな。

魔：でも、これからって所でエンディングになっちゃうの(笑)。オレの好みのキャラでガンガン行かせたろうてとこ！　システムはそのままでもっとシナリオを＋してくれ！　って感じ。シナリオ集とか、続編とか、早くリリースしてくれ。

「なんか、新世代機ってグラフィックのセンス悪いですよね。せっかくSFCがここまで来たのに、意識しすぎて、PSもSSも違う方向から攻めようとして失敗してるって感じ。実写の方がアニメ絵よりも上だなんて誰が決めた！　いいかげん気付け」岐阜県　城山憲孝さん：

ち：キビシイですな。

う：でもこの辺のことは多かれ少なかれ、PSユーザー全員が感じているはずですな。

魔：新世代機だから新しいことやろうってのは良いことだと思うんだけどその結果、効果が現れてない。

ほ：まあ、格闘ゲームやりゃいいって話もあるぞ。

魔：その通り。でも出来ればPSでもRPGやりたいと思うのがハードを買った者の宿命。特にこの奴隷にハガキを書いて、描いてきてくれている人なんて特にそうなんじゃないだろうか？

「もうすぐ任天堂がやってきます！　そうなるとPSなんかの立場が弱くなるハズで……ゲーム出なくなったりはしないだろうけど」山梨県　ロードブリブリさん：

ち：出なくなる可能性もあるよなぁ。新しいハードできちんとしたモノを作ろうとすればするほど、お金や手間暇がかかるからなぁ。

魔：犬君によれば、いくら高性能のPSでも全然叶わないようなスペックだそうだ。今回の初心会展示会で発表されてたのは2本だけ、しかも不完全なポリゴンゲームだったから、まだまだ何も言いようがないけど……もしもこのままN64がポリゴンゲーム機なら勝ち目はあるけど……「スゴイドラクエ」や「スゴイFF」が出て来ちゃったらスッゴクきつくなること確定。そうならないためにスゴイRPG系のゲームを作ってくれ。ソニー。

「『リッジレボ』スゴデキです。グラフィックなんか1作目とそうむちゃに変わらないのに買ってソンしたと思ってないモン。でもやっぱ、通信対戦はやる機会がないです。金持ちの友だち落ちてないかなぁ？」兵庫県　井野緒優さん：

う：やっぱなぁ。通信対戦はあんなに楽しいのに、一般ユーザーには理解されずに終わっちゃいそうだなぁ。

ほ：もったいないよな。編集部関係者だって自宅で通信対戦を楽しめるやつは何人かしかいないワケだし。

魔：なんか画期的な通信アイテムが出ないと、その辺ダメかも。

RPGのおもしろさって、先の読めないド・キ・ド・キ大好き♡なゲーム展開にあると思うんだけど、この「ビヨンドザビヨンド」はあんましドキドキしないなァ…。やっぱオーソドックスすぎるのかもしんない。あと戦闘なんだけど、確かに最初はおもしろいんだけど、何回もやってるうちにすんげーうざってーくなってちょださ〜ってカンジ？　新しいシステムが全部カラ回りしてしまったみたい。でもPSのRPGって、RPGの本質「キャラを育てる楽しさ」ってのがわかっていないんじゃないっスか？

▲北海道　いんさいどまいはーとさん：『ビヨビヨ』の意見がたくさん来ました。

「ビヨンドザビヨンド」楽しいです。ひさしぶりの手ごたえのあるRPGてな感じ。でもなんか「ドラクエ」に似てる。はなすとかしらべるとかのコマンドがうざったい。連打システムは結構よい。連射パッド使ったら簡単そう。やっぱ「アーク」とはちがうね。時間がかかるかかる。かかりすぎてあっというまに「ロマサガ3」の発売日。「ビヨビヨ」　楽しいのだが、「ロマサガ3」には勝てなかったようだ。最後に、「ビヨビヨ」の画面スクロールが荒くてむかつく。あとはよし。

▲神奈川県　グレイフォースさん：肯定否定、色々あるのも特徴。

選択RPG(新コーナー)

さてさて、選択式のRPGを初めましょう。参加方法はこれまたかんたん。自分が正しいと思う選択番号をチョイスして、ハガキに記入。もっとも選択が正しかったプレイヤーの勝ちです。ではGO！

パーティはやっと館の前までたどり着いた。これから先もどんなワナが仕掛けられているか、全く分からない。慎重にいかねば。

Q1：屋敷には正門と裏口2つ進入経路が用意されている。どちらを選択する？（1：正門、2：裏口）
Q2：ちょっと先の地面で何かがきらめいた。どうする？（1：拾ってみる、2：用心のため避けて進む）
Q3：番犬らしい犬が迫ってきた！　敵意があるかどうかはこの位置からではわからない（1：戦う、2：なでる）
Q4：正面に人影が揺れている！（1：戦闘準備！、2：声をかけてみる、3：スッとその前に立ちふさがる）
Q5：屋敷の中には妖しいモノが無かった……さてどうする？（1：屋根裏を探す、2：地下室を徹底的に調べる）
Q6：隠し部屋には異次元空間を利用したワープ装置が隠されていた！（1：つまみを適当に調節して装置に入る、2：その部屋を調べまくってワープ装置について知識を得る）
Q7：ワープした先は魔界との狭間。すさまじい瘴気に身動きも取れない敵は近くに絶対いるハズなのだ。（1：防御の呪文を唱える、2：武器を抜いて身構える、3：攻撃魔法を準備する、4：補助呪文を唱える）
Q8：アウルデーモンが登場した！（1：攻撃一辺倒、2：バランス型、3：防除主体、4：突撃、5：挑発）
Q9：相手が弱ってきている！　その時、（1：すかさずトドメを刺しに行く、2：体力回復、3：MP回復）
Q10：苦労の末、デーモンを倒した。（1：スグに戻る、2：辺りを探索する、3：アイテムをつかう）
Q11：今回の成功報酬は？（1：ゴールド、2：アイテム、3：動物）Q11までの貴方の選択全てをハガキに書いて送って下さい。今回のコーナー名は「選択1」。宛名のところに書き加えてね。選択ごとに点数が設定されていて、最も高得点をゲットした人が最優秀！（ただし最優秀多数の場合、抽選となります）。

奴隷のど　PS参入が決定したSNKから新しいハードが発売されるぞ。その名も「NEO・GEOCDZ」。といっても今までのCDと違うところはCD-ROMが倍速になったという点だけ。その他の機能はほとんど変更なし。噂の次世代ハードはまだみたいだ。そのかわり外見がグッと小さくなったぞ。幅が25、5センチ、奥行21、5ンチ、高さ8センチというから大きさとしては、本誌よりやや大きいサイズ。定価はオープン価格で発売は12月29日。ただしACアダプターは専用なので今までのものは使えないぞ。

奴隷

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！

脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ！

情報をあなたに！

●ポニーキャニオン・サイトロンレーベルより、SNK新世界楽曲雑技団最新アルバムが発売！

☆SNK最新人気剣客対戦活劇ACT『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』。この新たな『サムライ』ワールドをSNK開発スタッフのオリジナル書き下ろしシナリオにて、しかもCDオリジナルのキャストで初のCDドラマとしてリリース！　このアルバムに収録されているのは、新キャラ、リムルルの歌うボーナス曲「あふれる想い～氷の妖精～」を含む全18曲。さらに全4章のオリジナルドラマも豪華な声優陣でCDの随所に挿入されているのだ。メインテーマとなるオリジナルテーマソングにはリムルル役の当代随一の人気声優・桜井智があたり、和楽器と洋楽器が奏でるアレンジ曲とともにアルバムを盛り上げている。'96年2月7日発売予定／￥2,500（税込）。

☆元祖ネオジオ対戦格闘『餓狼伝説』の最新作・『リアルバウト餓狼伝説』のオリジナル楽曲を収録したアルバムが登場する。CDにはオリジナル曲に加えて、S.E.とサンプリング音声を収録されており、初回プレスのみピクチャーCDとなる。'96年2月7日発売予定／￥1,500（税込）。

●田島昭宇サイン会開催!!

'96年1月27日に田島昭宇画集「SHO－U」（予価¥4,800）が発売されるのを記念して1/27(土)に山口（ブックスワールド宇部店）、1/28(日)に大阪（紀伊國屋書店心斎橋店）にて、サイン会を開催する予定。人数は、各開催日200名と限られているので画集を予約した方にだけ先着順で整理券が配られる予定（山口は配布中、大阪は1/12から配布）となっている。問い合わせ先：メディアワークス営業部　◎03-5281-5203



◀ゲーム大会の会場では、『サムライ』のコスプレをした係員が整理券を配布。

●去る11月25日大阪ソフマップ4号店にて、発売間近の『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』と『リッジレーサーレボリューション』のゲーム大会が開かれたのだ。『サムライ』の方は、勝ち抜き対戦形式で、『リッジレーサーR』の方は、タイムラップレース形式で順位を競った。ソフマップでは、今後も定期的にこの種のイベントを開催していきたいとのことで、発売前のゲームに触れられる機会も今後は増えそうだ。

まんが／TOM



PSプレイステーション拡張計画

ついに見えてきたN64！　他機種のことをあれこれ考えずにPSはマイペースでいけばいいなんて意見もあるけど、世の中そんなにあまくない。特にゲーム市場は下り始めると超スピードで落ちて行っちゃうからなぁ……。　（ち）

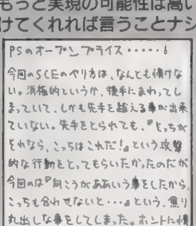
「問題点を無くしていくのが最も効果的なレベルアップの方法ではないでしょうか？　PSの弱点はとりあえずRAMの少なさ。ここを単純に増やす拡張カートリッジなんてのが出れば、一気に解消でしょう？　なんかソニーの対応、遅いような気もするんですけど」大阪府　ロート西河さん：

まあ、そう単純なモンでもないとは思いますが、確かに弱点を潰す作戦は効果的でしょう。そうすすれば、ユーザー1000万人の夢『ヴァンパイア』だって2カ月以内にリリースされるに違いない（仮）！

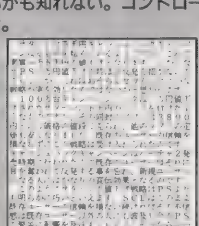
「ハンディタイプのPSウォークマン（モニター付き）は発売されませんか？　これなら対戦ケーブルで手軽に遊べるし、なんと行っても外で『リッジ』や『闘神伝』できるのは気持ちよさそう！」神奈川県　高坂規友さん：

「ピクシーとかミニコンポにPSが内蔵されないかなぁなんかじゃまなんですよねぇゲーム機って。かさばるし。できればSSや、FXも同梱で、これ1台であとはいらないってのがいいです。岩手県　なんのこれしきさん：

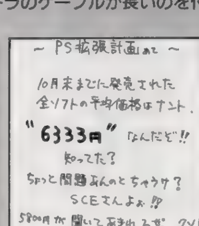
メディアがCDなだけに、ゲームボーイのように簡単には行かないと思うけど、世界のソニーならソレぐらいのことはやってくれちゃうかもしれない。小型化するの得意だしね。ピクシーに内蔵されるPSっていうのはウォークマンよりももっと実現の可能性は高いかも知れない。コントローラのケーブルが長いのを付けてくれれば言うことナシ。



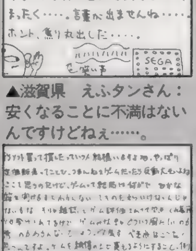
▲滋賀県　えふタンさん：安くなることに不満はないんですけどねぇ……。



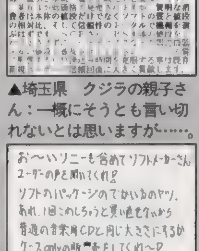
▲埼玉県　クジラの親子さん：一概にそうとも言い切れないとは思いますが……。



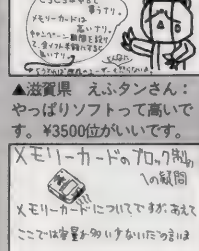
▲滋賀県　えふタンさん：やっぱりソフトって高いです。¥3500位がいいです。



▲大阪府　トツキメイボウさん：新世代のゲーム販売に期待したいです。



▲神奈川県　龍虎乱舞号さん：確かに、これは切実。CDラックに入りにくいし。



▲富山県　オレンジチャムさん：大容量カードが欲しいです。たりません。

クソゲーマー万才

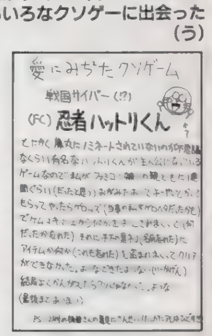
また1年たってしまった。ということは私はもう2×歳（30代がすぐそこ）。いったいどうなることやら…。高校時代にファミコンを買って以来、いろいろなクソゲーに出会ったけど、今年は何本のクソゲーを買ってしまうのだろうか？　（う）

「PCエンジンの『モンスターメーカー』はいいスね。バグるし、止まるし。3年以上も待ってこれじゃ……。続編もでるらしいですがしんぱいです」栃木県　野名の茄子にさん：

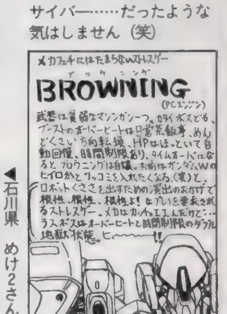
いやいや、この『モンスター～』についてのハガキは多いですな。先月の『アルナム』同様、私もDPCのレビューでやりました。最後まではやらなかったけど確かにスゴイ。でも、もっとスゴイソフトを知ってます。ちょっと古いゲームでなんですが『死霊戦線』というA・RPGは、キャラのレベルがMAXになるとバグってしまう。後半は敵と戦わずボスだけ倒すようにしないとクリアできないのだ。ガックシ。イカスぜ！　ビクター音産（現ビクターエンタテインメント）。

「今ごろFCの話で恐縮ですが、SNKの『ゴッドスレイヤー』はなかなか面白かった。NEO・GEOであんなゲームが出ないかなぁ……」宮城県　新宮玲二さん：

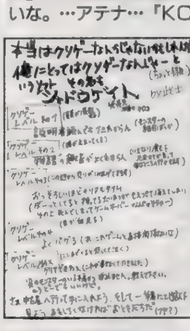
ふむふむ。確かにあれはよかったね。私の記憶が正しければ、『南総里見八犬伝』の次に発売されて、FC最後の作品となったゲーム……だったような。最近のNEO・GEOはちょっと元気がないので、昔のいいゲームのリメイクなんか出してみると案外いいかも……っていってたら何となく『アテナ』とかやりたくなってきた。PSにも参入が決まったし、NEO・GEOの移植だけじゃなくオリジナルも作ってほしいな。…アテナ…『KOF'95』でもやろ～っと。



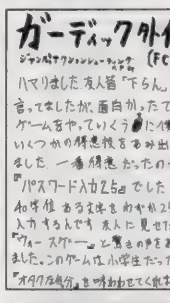
▲大阪府　叫ぶ竜神さん：サイバー……だったような気はしません（笑）



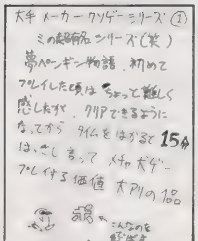
▲福岡県　鉄脚さん：キツかったですよね。なんかすごい懐かしいです。



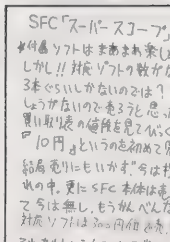
◀広島県　此士さん：結構はまってた人多かったんですが、By編集部。



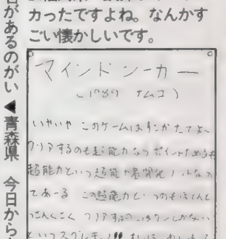
◀石川県　めけ2さん：技名があるのがいいです。かっこいい。



◀東京都　疾風真さん：犬ゲーってのに愛を感じます。ぱっちりです。



◀青森県　今日からきみは！さん：こないだスコープ、新品¥300で売ってました。



▲東京都　あーすまんさん：ナムコ様、『ケルナグール』と一緒に出しません？

奴隷のど　しかし「エヴァンゲリオン」いいスね。特にアスカちゃんが。コラムでおなじみのドット描きのお兄さんも私と同意見です。当初ヒロインかもと思われていたレイちゃんの出番が少なくてライターのサトチーと犬くんはプンプンです。ざまぁ見ろですな。真のヒロインは後から登場するのだよ…くっくっく。でも「ウエディングピーチ」はもうすぐ終わる（私の中だけ）。もうすぐうさ…いやいやポタモスがいなくなるなんて……。悲しい……。チョムカー！　でもトホホみたいな！

★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁!

まんが／宮須弥・イラスト　岩崎なおみ



奴隷の趣味

いやんばかんうふふんってそういえば忘れてたけど……オレの趣味は変なレコード集めだった。あのねのねとかスネークマンショーとか菊ちゃん……色物企画モノ大好きです。いまも。(魔)

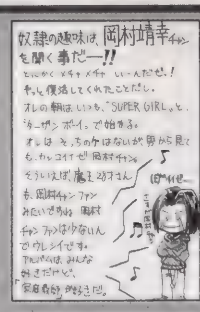
「犬の後をつけるのが趣味です。うちの犬（ポエッピー・仮名）は首輪を外しても帰ってくるので、奴に発見されないように尾行するのが楽しいのです。匂いで発見されないように、かなり遠くからつけてかないとだめなんで、最後まで成功したことは一度もありません……」和歌山県　ろうーそんさん：

気づかれてシッポ振って近寄られたら負けですか。むずかしいですねぇ。犬は鋭いからなぁ。

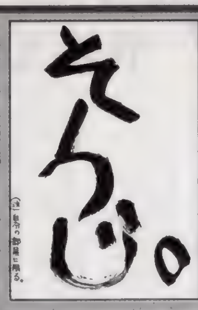
「ゲームのパッケージを並べて置いておくのが趣味なんですが、最近場所が無くなってきました。そのうち親に怒られそうなので、そろそろ箱だけでも捨てようかと考えています。コンシューマはともかくパソコンはでかくてかさばるんですよ」東京都　避雷臣さん：

そう。なんだか捨てられないで取っておくと意外とかさばるんだよねぇ。

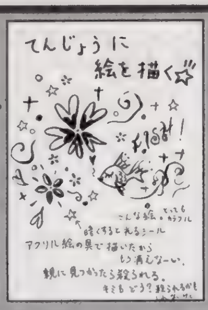
◀佐賀県　青色Tシャツさん：早くアルバムがでて欲しいところです。



◀神奈川県　ボクたちみたいにねさん：そうじが趣味っていいですねぇ。キレイだし。



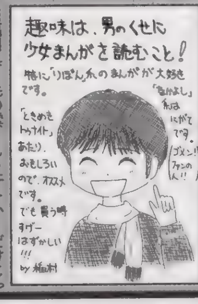
◀神奈川県　佐伯真雪さん：どきどきした緊張した家族関係がすてきです。



◀東京都　ぐみさん：なぜかバニーなのがかっこいいです。

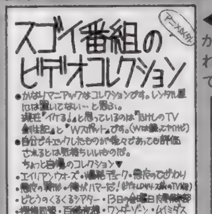


◀千葉県　稲村かほるさん：すいません、編集部では普通です。



◀福岡県　毛の雲さん：汗をかくだけじゃない快感がありますよね。





◀兵庫県　眞嶋勲さん：かなり見たいと思わせられるスゴイコレクションですねぇ。

◀北海道　七海くすきさん：耽美い～ですねぇ。血も吐いてもらわない。やはし。



◀千葉県　小泉英夫さん：おしりですか。やはりクララはおしり。



◀新潟県　高丸じえさん：浮かしがキモです「2」は。タイミングあるのみ。



◀広島県　キントト萌葱さん：「GF」、デキが良いらしいんですけど……。



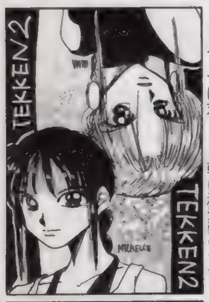
◀千葉県　文月美和さん：くぁいいです。こういうのもあるハズですよね。



◀岩手県　伊藤勇太さん：早くなりました。買いました？　デキ良いですよ。



◀東京都　ぐみさん：ミシェールはともかく、ニーナは対COM戦に滅法弱いです。



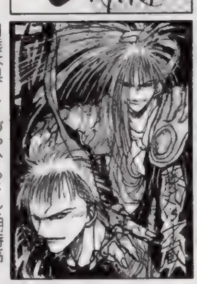
◀北海道　ナリ太郎さん：(笑)グルグラーは不滅だから大丈夫です。



◀大阪府　ささきりょうさん：声は大事ですよね(笑)。ローズダメですか？



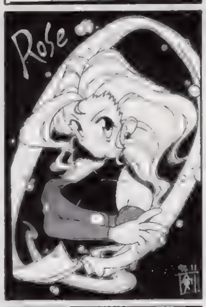
◀愛媛県　GRUさん：最後の敵ですもんねぇ。あぁ無常。解り合えれば…。



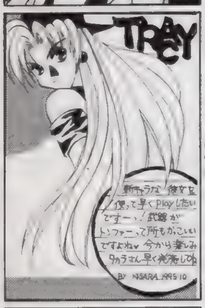
◀熊本県　しまづやひちさん：期待高まる「ギルティ」。果たしてデキは？



◀埼玉県　剣之介さん：やはり「ZERO」は彼女でプレイしないと。



◀東京都　貴沙羅ゆうさん：勝ちセリフがまたたまらないとの情報です。



◀東京都　祥人さん：確かに。いい娘ですってなんか……若さが無いような。



◀広島県　キントト萌葱さん：男のレイレイですかぁ……トホホ。



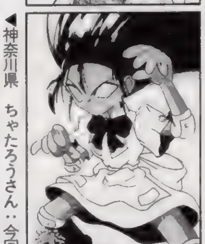
◀神奈川県　有見翼さん：そろそろ来ないですかねぇ。PSに。



◀神奈川県　気分爽快さん：古いハガキも採用されます。捨ててません。



◀埼玉県　剣之介さん：ムリでしょうねぇヌギヌギは(笑)。



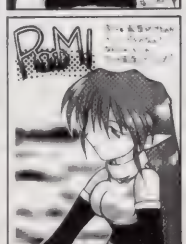
◀神奈川県　ちゃたろうさん：今回の表紙どうでしたか？



◀神奈川県　柴田絵里さん：某美奈子ちゃんのような彼女。OK!



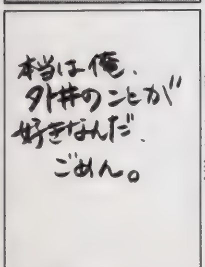
◀岐阜県　ズバットPSさん：そろそろ完璧な形で出てくると思うんですが。



◀秋田県　神離蒼さん：獣人は本当に基本が獣なところに好感がもてます。



◀神奈川県　施門潮さん：……男同士の熱い汗がお好きですか(笑)？



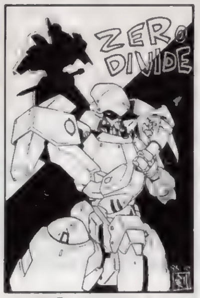
奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタにしてねぇ。

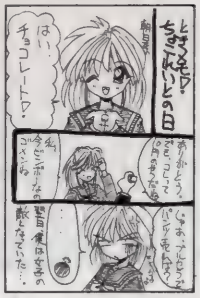
★次号電撃PlayStation3月号は1/30発売・詳しくは162頁！



▲愛知県　山内みりゃさん：レオタードじゃなきゃ、春麗じゃないって意見も。

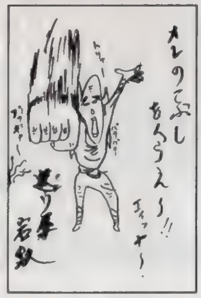


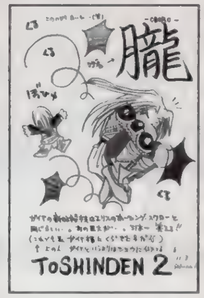
▲埼玉県　剣之介さん：ヌルゲーマーでも楽しければいいのです。


◀神奈川県　KAZUMOTOさん：それは絶対嫌われます。2年間保証付き。

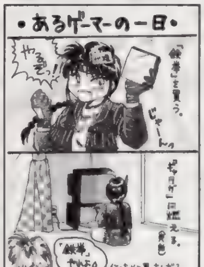


◀神奈川県　雲井の平造さん：イテテ。殺さないかも知れませんけど……イテテ。


◀大阪府　ジョンレモンさん：力抜けすぎな岩鉄先生。拳がふにゃふにゃそう。



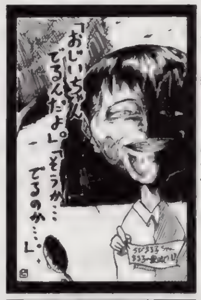
◀東京都　亜希魚さん：エリスと同じってのが大笑い。可愛くなくていいです。



▲神奈川県　岡崎M子さん：みんなそんなモンでした。いいですよね。ミニゲーム。


▲新潟県　山下こいつさん：ＳＮＫ参入でバッチリ来るかも知れませんよ。

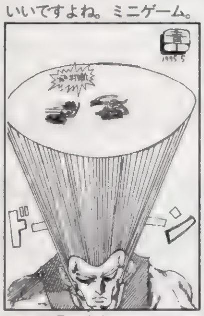

◀広島県　セニョール坊田さん：え？　PSゲットしたんですか？　なに？


◀東京都　ピエロの魂さん：原作好きならマルチに楽しいらしいです。

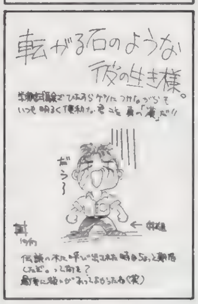


◀神奈川県　佐伯真雪さん：はまってますね。はまってますねぇぇぇ！


◀神奈川県　護堂弥彩さん：失恋パワーは怒濤のごとく流れ込むのでした。

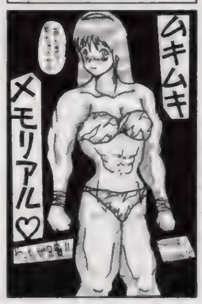

▲佐賀県　青色Ｔシャツさん：ひどい（笑）ボール強いのに。


▲千葉県　小泉英夫さん：でもプレイしているのは女の子育成！　最高！　ひゅ！

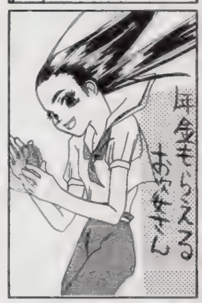


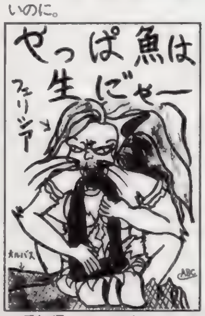
◀神奈川県　リットさん：いい人です。メモ詳しいし。キミがいないと……（笑）。


◀京都府　月子さん：リンスのいらないメリットのCFにでもどうでしょう？

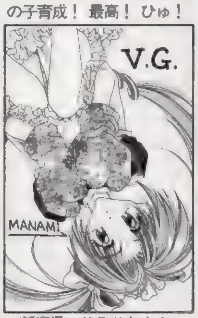


◀千葉県　およたまさん：見ちゃイヤじゃないでしょう。これまたイヤすぎ。

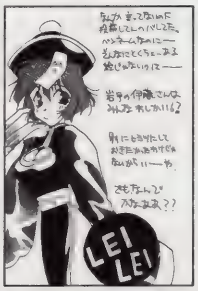

◀大阪府　スギモトエサシノフさん：でも強いからいいのでしょう。



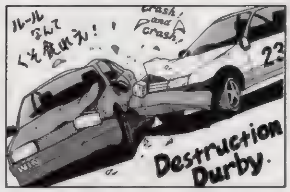
▲愛知県　ＡＢＣさん：イヤすぎ。ファンな人は怒るかも……。



▲新潟県　りるひなさん：グルグルパンチが可愛すぎですよね。



◀岩手県　伊藤勇太さん：ひょっとして岩手県には伊藤性が少ない？（笑）



◀福井県　みっちぇさん：スゴイですよお向こうの人はムチャですね。


◀滋賀県　ごぢうりさん：お家でやってみて下さい。スゴイですよ。


▶奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ウルトラの母にも通じるこの姿。髪洗ったらリンスもしないといけませんよね。

担当バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。11頁獲得成功！　次は12？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

■IZUNAくん：『メガテン』と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うきき くん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

新年あけましゲーム

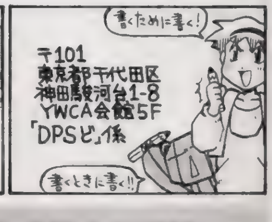
きっと明日はキミのためにPS だったら恥ずかしくてもPSね

いやといってもねじこむようにハガキ

ランニングランニングヤッホーヤッホーって誰がアホーやねん！　なんて感じで始まりましたPSの奴隷って、この文章はもう最後やないか！　この責任はどうとってくれんねん！　なんて街で怖い大阪系の不良の方（例えば下川君・仮名）に道をふさがれてしまったら、貴方ならどうしましょう？　私ならそんなとき、少しも慌てず胸ポッケから取り出した、ハガキをささっと書いてポストに入れてはいソレまでよぉん。誰にだって過ちはあるモノ。一時の恥は、かいてかき捨て、ゴゴッゴー！　だから、ハガキ下さいね。







奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation 2月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（18〜19ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'96年1月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①[特報]機動戦士ガンダムVer.2.0 ②[特報]GUILTY GEAR（ギルティギア） ③[特報]マクロスDIGITAL MISSION VF-X ④[特報]スナッチャー ⑤[特報]BELTLOGGER9 ⑥ギャラクシーファイト ⑦ポリスノーツ ⑧バイオハザード ⑨プリンセスメーカー3 ⑩天地無用！ ⑪Noël（ノエル） ⑫[格闘無敵]闘神伝2 ⑬[格闘無敵]ストリートファイターZERO ⑭[格闘無敵]あすか120% BURNING FEST ⑮[格闘無敵]アドヴァンストV.G. ⑯ときめきメモリアル ⑰リッジレーサーレボリューション ⑱土器王紀 ⑲キリーク・ザ・ブラッド2 ⑳フロティーングランナー ㉑クラシックロード ㉒テーマパーク ㉓メーカー質問箱特別インタビュー企画 ㉔新作ソフトレビューDEEPER Lite ㉕読者参加T＆Sアタック ㉖PS移植化計画 ㉗[読者イラスト]色絵ベリーグッド ㉘電撃Play Question ㉙[マンガ]闘神伝2はじめて物語 ㉚ウラワザデータベース ㉛電撃コラムス ㉜[読者コーナー]PSの奴隷 ㉝[GoGoRPG]第4次スーパーロボット大戦S ㉞[GoGoRPG]幻想水滸伝 ㉟[GoGoRPG]ビヨンドザビヨンド ㊱[GoGoRPG]藤丸地獄変 ㊲電撃Soft Station part2 ㊳ゲームデータベース ㊴電撃ランキングステーション ㊵電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③ザ・プレイステーション ④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他何でも）の番号を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んで書いてください。

①セガサターン ②3DO ③PC−FX ④スーパーファミコン ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を14〜15ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。

(例：（どんな）RPG、格闘、美少女、etc.)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション2月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

電撃プレイステーション12月号

プレイステーション用ソフト

［土器王紀］鹿児島県・渡辺豪 東京都・鈴木英里 東京都・槙本尊子 ［THE鬼退治］兵庫県・古谷嘉章 静岡県・西谷真由美 長崎県・渡辺章悟 ［サラブレッドブリーダーII］千葉県・山藤雅実 岩手県・円子晃司 東京都・柴草三雄 ［上海 万里の長城］大阪府・寒川道治 島根県・馬地昭広 東京都・西野徹 ［ヴィクトリーゾーン］東京都・光田孟弘 愛知県・治村宣通 三重県・真田篤史 ［ガンナーズヘブン］愛知県・茨木勝美 宮城県・千歳譲 福井県・永山俊幸

プレイステーション用周辺ハード

［スーパープロコマンダー］群馬県・北條忠秀 山梨県・芦川和也 岡山県・森紀修 ［マウスセット］愛知県・黒川桂子 徳島県・宮崎献野 茨城県・笈川可奈子

グッズ

［菅原祥子さんサイン入り画面写真］千葉県・捻原洋司 愛知県・串田善紀 北海道・畑添誠 石川県・山達也 東京都・藤枝欣子 ［菅原祥子さんサイン入りボール］新潟県・細海敏也 山口県・中村美香 高知県・岡田淳司 ［闘魂烈伝ウォッチ］岡山県・鶴石成男 高知県・山下芳環子 長野県・増田和美 ［メモリーカードケース］茨城県・瀧本宣秀 神奈川県・杉本惣信 千葉県・鈴木亮詞 ［DEFCON5キーホルダー］神奈川県・橋詰昌弘 広島県・冨田昌宏

電撃プレイステーションF

プレイステーション用ソフト

［闘魂烈伝］福島県・有我佳晃 岐阜県・古賀太毅 宮城県・菊地優貴 ［鉄拳］東京都・斎藤崇加也 新潟県・丸岡良宏 熊本県・小山田洋貴 ［闘神伝］兵庫県・垣成孝真 熊本県・上農和人 群馬県・鳥羽隆敏 ［ドラゴンボールZ］茨城県・野原聡志 熊本県・吉岡祐一 三重県・喜多孝 ［ゼロ・ディバイド］鹿児島県・原薗洋之 岩手県・飛澤貴庸 広島県・新川佳規 ［ボクサーズロード］兵庫県・紫原剛 愛媛県・胡子雅秀 福岡県・川原由裕

プレイステーション用周辺ハード

［ファイティングスティックPS］山梨県・酒井雅浩 愛知県・滝澤雄紀 長崎県・井上正弓樹 愛知県・池田正樹 岐阜県・掘茂樹 愛知県・加藤義秋 栃木県・檜山雄一 兵庫県・小手秀幸 宮城県・飯渕久 神奈川県・猪爪康友

鉄拳2グッズ

［業務用インストステッカー］大分県・北川慎介 ［大判ポスター］和歌山県・国部毅聡 鳥取県・福本朋之 東京都・樋口裕亮 大阪府・小沢吉範 埼玉県・石井茂樹 東京都・佐藤友紀 東京都・岩松礼子 兵庫県・斎藤浩文 長野県・鈴川勝 広島県・高橋一俊 京都府・河内信一 北海道・中井俊夫 愛知県・山前英寛 山口県・中野秀吾 神奈川県・小林正弘 福井県・松田英之 大阪府・東広行 大阪府・藤浪秀明 青森県・関本研二 ［平八＆一八ジグソーパズル］埼玉県・内田雅俊 福岡県・牧口謙二 宮崎県・浦川典男 ［ニーナジグソーパズル］愛知県・磯村聡 長野県・宮下純 ［ロウジグソーパズル］京都府・西城泰裕 北海道・西村和等 ［ミシェールジグソーパズル］群馬県・柳尚志 大分県・都留康司 大阪府・宮本勝弥 ［吉光＆ジャック2ジグソーパズル］神奈川県・川崎有人 高知県・仁尾真太郎 埼玉県・斎藤勇二 ［キング＆アーマーキングジグソーパズル］宮城県・三浦洋子 北海道・稲富祥哲 青森県・下野克幸 ［ポールジグソーパズル］徳島県・山崎英司 大阪府・篠尾哲平 新潟県・横畑勉 ［準＆雷ジグソーパズル］青森県・三上幸太 愛知県・伊藤智康 新潟県・土田泰弘

電撃PSはRPGの味方です

素晴らしいキャラを育てるための、最上の方法をお教えしましょう。これで、あなたも高レベルな冒険者。真の自分に覚醒するのはもうすぐのハズ……。



イラスト／C次郎

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント②係

〒				－			ここにはなにも 書かないでください・				
住所	都道府県										
							TEL　（　　）				
氏名	ふりがな						男・女	生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他									

キリトリ線

P.18～19電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線




PS版オリジナルオープニングデモ公開!

『S』では、プレイステーションならではの完全オリジナルオープニングデモが追加されている！　ポリゴンで完全再現されたモビルスーツが、オーラバトラーが、ヘビィメタルが、次々と夢の共演を繰り広げる！　その興奮のデモのほんの一部を公開！　後は自分の目で確かめよう！




ガンダムVS
グライア




夢の共演
続々！



ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800（予）
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	'96年1月発売予定		

PS版オリジナルオープニングデモを大公開！
そして、いよいよ間近に迫った発売に備え、ゲームシステムのすべてを完全紹介するぞ！

第4次スーパーロボット大戦S

PS, I ♥ YOU!

基本的なシステム、ストーリーは同じだけど、セリフや会話のあちこちにSFC版では見られなかった新メッセージがこっそり挿入されていて、前のゲームをクリアしていても十分楽しめる。また、戦闘シーンにセリフが入っていると、臨場感が段違い。つい、声の入っているキャラを優先的に育ててしまうこと請け合いだ(笑)。懸念された読み込み時間も問題なし！　SFC版でクリアしたからといって遠慮する必要はまったくないぞ。（ほやへ）

PS版では、CGによるオリジナルデモが追加されるということは以前にも紹介した通り。そのひとつ、オープニングデモを特別に先行公開するぞ。ガンダム、ダンバイン、エルガイムの登場メカたちが入り乱れて戦うという大胆かつ贅沢な代物だ。しかも、各メカともリアルプロポーションのままポリゴンで完全再現。おまけに原作顔負けの迫力で動き回っているのだから、ファンならずとも興奮すること間違いなしだ！











エルガイムVSドラムロ

圧巻のフルポリゴンムービー！

基礎から始める 第4次スーパーロボット大戦S



『第４次スーパーロボット大戦S』でのストーリーやシステムは、オリジナルのSFC版とほとんど同じ。だけど、本格的なSLGとしても十二分に通用するゲームだけに、初めてこのゲームを体験する人にとっては、すんなりゲームに入り込めるとは言い難い。そこで、そんな初心者の人のために、ストーリーから基本システム、そしてマップコマンドまでをもう１度紹介しよう。すでに過去のシリーズをすべて経験しているという人も、もう一度これを読んでおさらいしておくといいぞ。



I ストーリー

物語的には、GBでの『第２次G』、SFCでの『第３次』、同『EX』とつながる壮大なストーリーの続編であり、また完結編となっている。まずは、『第４次』へいたるまでのストーリーを大まかに紹介しよう。

狂気の科学者、ビアン・ゾルダーク率いる秘密結社ディバインクルセイダーズ（ＤＣ）は、外宇宙からの侵略に対抗するため、武力による世界統一を図る。しかし、ガンダム、ゲッターなどで構成された独立部隊によってこの野望は阻止された。

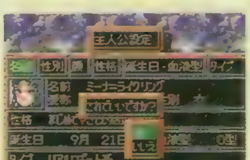
数ヶ月後、ＤＣはザビ家の支配で復活。それに対抗するため地球連邦政府が組織され、先の戦いで活躍したメンバーは、ロンドベルとして治安の任務に就く。そして、復活したＤＣと、その背後にいる謎の異星人との戦いに巻き込まれる。激しい戦いの結果、ロンドベルはザビ家を打倒、異星人の部隊を撤退させる。

そして３ヶ月。地球圏の安全確保のためジャミトフ中将は「ティターンズ」を結成。生き残ったＤＣ本隊は火星の実力者ドン・ザウサーの力を借りて復興、ＤＣ残党ハマーンはアクシズにてノイエＤＣを結成する。また、連邦を離れたクワトロは反地球連邦組織「エゥーゴ」を結成し、連邦に反旗を翻す。

そして今、再び戦乱の炎が燃え上がろうとしている。しかし、これまでの戦いで常に中心として戦ってきたロンドベルは、ラ・ギアス事件の長期不在を理由に規模を縮小され、かつての力は残されていなかった...。

II 主人公

このゲームでは、オリジナルキャラクターを主人公として設定できる。あらかじめ８人のキャラが設定されているが、名前、性格、生年月日などは自由に変更可能だ。また、ガンダムに代表されるリアルタイプか、マジンガー等に代表されるスーパータイプかの選択も可能で、それによってシナリオにも変化があるぞ。





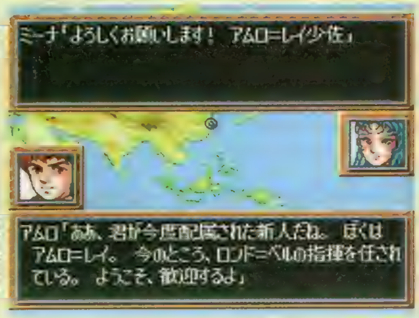


◀主人公の乗るオリジナルメカ。主人公がリアルタイプがスーパータイプかで、性能と武装が違っている。

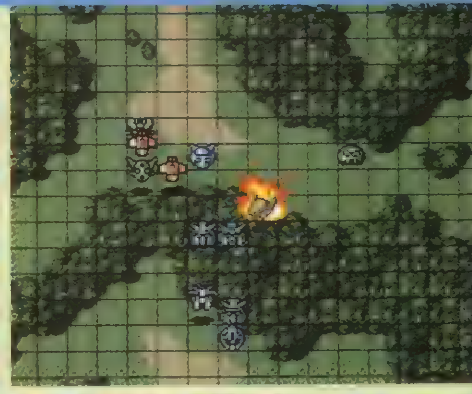
主人公の愛機ゲシュペンスト

III ゲームシステム

ゲームの全体の流れは、ストーリーを追いながら次々と戦闘マップをクリアしていくというもの。もちろん、戦闘マップでキャラのレベルを上げたり、インターミッションでユニットの改造やパイロットの乗り換えをしたりと、地道に自軍を強化していかなくてはならないぞ。



▶ストーリーはかなり複雑なマルチシナリオになっている。イベント中の会話の選択や、取った行動によって、状況は大きく変化していくぞ。



ゲーム全体の流れ

ストーリー

マップの始めにキャラクター同士の会話によってストーリーが進行していく。現在の状況の解説がおこなわれ、戦闘マップに突入していく。状況によっては、セリフの選択も登場、選んだ選択によってシナリオは変化する。

↓

出撃

戦闘マップに突入したら、出撃させるユニットの選択を行う。1回の戦闘マップに出撃できるユニット数はマップごとに決まっているので、自軍のすべてのユニットを出撃させることはできない場合の方が多い。

↓

戦闘マップ

↓ **イベント** ↓ **増援** ↓

戦闘マップは、ターン性の戦術SLG。移動、攻撃といった行動を交互に繰り返し、マップごとに定められた勝利条件を満たせばマップクリアとなる。途中でイベントや敵（あるいは味方）の増援が入る場合もある。

↓

マップクリア

勝利条件を満たせばマップクリア。インターミッション画面へ。

↓

インターミッション

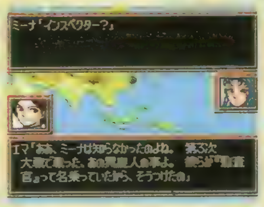
戦闘マップで稼いだ資金を使ってのユニット強化や、パイロットの乗り換え、セーブなどをおこない、次の戦闘マップに備える。

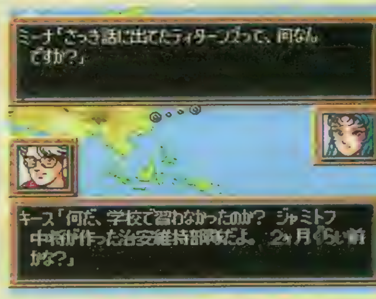
↓

ストーリーにもどる

ストーリー

ストーリーの流れは、基本的に主人公の周りにいるキャラたちの会話によって進行する。しかし、別の場所でのやり取りが挿入されることもあるので注意。また、会話の選択はシナリオに直接影響するのでよく考えて選ぼう。

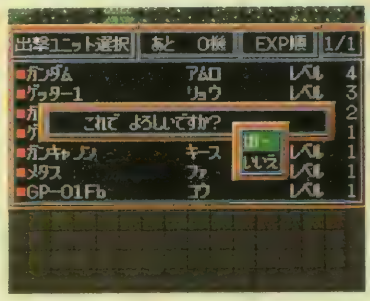




▲▶主人公の属するロンドベルで話が進む。じっくり読んでおかないと、どうして戦闘になったか分からなくなるぞ。

出撃

基本的には戦闘マップに入ってすぐに出撃メンバーの決定をおこなう。しかし、先に新登場のユニットを操作し、数ターンしてからロンドベル登場、それから出撃ユニットを決定するという、変則的なマップもある。どの場合も、出撃メンバーの選定はじっくり考えよう。出撃させなかったユニットは、そのマップでは絶対に登場しないのだ。



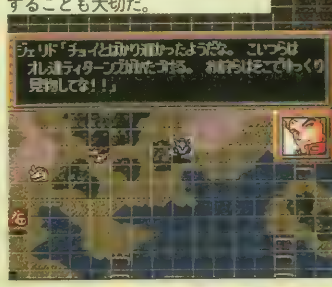
◀シナリオによっては、ユニットの故障、パイロットの単独行動などの理由で、出撃できないユニットも。

戦闘マップ

戦闘マップの勝利条件は、基本的には敵の全滅。また、こちらが全滅した場合はゲームオーバーとなる。しかし、マップによっては特定のユニットが倒されるとゲームオーバーになったり、ターン制限があったりする場合もあるので注意。原作で因縁のあったキャラ同士が戦闘に入ると、ちょっとした会話イベントがおこることもある。

▼敵の増援の他にも、NPCが味方の増援として登場することも。彼らは勝手に敵を倒し、大切な経験値と資金を持っていってしまう。ときには味方であるNPCの邪魔をすることも大切だ。

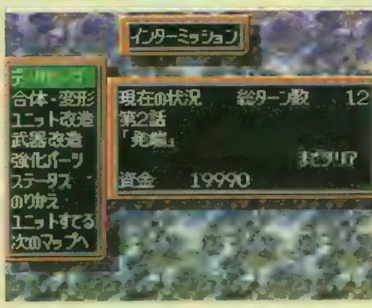




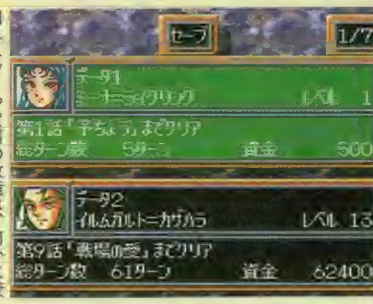
▲ストーリーも中盤にさしかかると、ほとんどといっていいほど敵の増援がくる。増援のことも考えて戦術を練ろう。

インターミッション

戦闘マップをクリアするたびにこの画面となり、ユニット改造やパイロットの乗り換えなどの戦略をおこなうことになる。ユニットや武器の改造にはお金がかかり、資金は無限ではない。何を改造すればいいのか、じっくり考えよう。また、ここでマップセーブができる。1枚のメモリーカードに、最大13カ所もセーブできるのでとても便利だぞ。



◀ユニットや武器の改造は、何かに絞って重点的にするといいぞ。特にスーパーロボット系はしっかり改造。



◀システムに2ブロック、セーブひとつにつき1ブロック。専用のメモリーカードを用意するといいぞ。

Ⅳ マップコマンド

戦闘マップでのコマンドは、大きく分けて「全体コマンド」と各ユニットごとの「個別コマンド」の２つがある。これらを細かく分けると、本格的な戦術ＳLGのためか、かなりの数になる。しかし、無駄なコマンドなどないので、すべてをうまく使いこなさないとならない。ここでは、戦闘マップでおこなえるコマンドを詳しく紹介。じっくり読んで、その役割をバッチリ理解しておこう。



▲全体コマンドをうまく使いこなして戦いに勝利せよ。



▶戦闘マップでは、敵、味方と順番にターンを繰り返しながら戦っていく。

◆全体コマンド

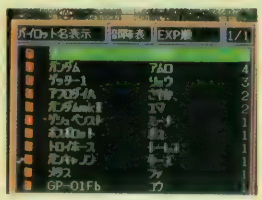
全体コマンドは、マップ中いつでもできるシステムサポート関係のコマンド。ボタンひとつでいつでも呼び出すことができる。ゲームの攻略に直接関係はしないけど、なくてはならないコマンド類だ。

ターン終了

自軍のユニットがすべて行動し終わったら、これで敵にターンを譲る。でもその前に、行動し忘れたユニットがないか今一度チェック。

部隊表

そのマップで出撃している味方ユニットの一覧を見れる。行動してないユニットも一目で分かるので便利。

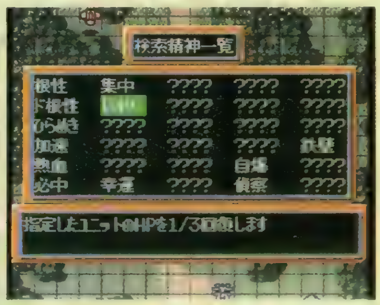


全体マップ

全体マップを簡略表示する。敵、味方のユニットの配置がとても分かりやすいので、戦術が練りやすい。毎ターンの始めには、必ず一度チェックしておくといい。

精神検索

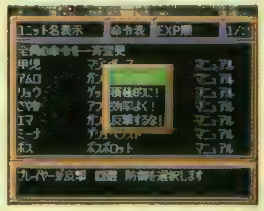
誰がどの精神コマンドを持っているかを検索する。もらえる経験値と資金が倍になる「幸運」をかけたいときなどに便利。そのキャラに、精神コマンドを使うだけのＳＰが残っているかどうかも分かるのがとても親切。



▶「激怒」や「信頼」など、自分以外に効力のある精神コマンドを使うときはコレで検索しよう。

命令

敵のターンで、攻撃を受けたときに反撃をどうするかを決定する。ユニットごとに個別に設定するとも可能。また、マニュアルにしておけば、攻撃を受ける度に、そのつど選択することができるようになる。



システム

ボタンの割り振りや、サウンドのステレオ切り替えなどをおこなう。ちょっとした情報も見ることができるぞ。

セーブ

マップ中の途中セーブは、通常のセーブとは別に残しておける。ただし、１つのメモリーカードに１ヶ所までだ。

◆個別コマンド

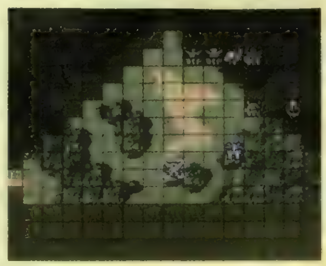
各ユニットごとの個別コマンド。命令させたいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押せば、現在使えるコマンドの一覧が表示されるぞ。



▶変形、空中などといった特殊コマンドは特定のユニットしか使えない。また、一度攻撃すると行動終了となる。

移動

ユニットの移動をおこなう。移動できる距離は、各ユニットの移動力に依存される。なお、一度移動してしまうと、そのターンでは間接攻撃ができなくなるので注意。





敵の移動力を知るには？

敵がどこまで移動できるかを知ることは、戦術的にとても重要。その方法は簡単で、敵のユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押すだけ。１度でも戦った敵ユニットなら、ステータスも見ることができる。

精　神

精神コマンドは、RPGでいうところの魔法のようなもので、レベルアップで使える種類が増えていき、各キャラごとに最大で6種類ずつ使えるようになる。コマンドは精神ポイント（SP）を消費して使用していき、SPが許す限りなら1ターンで何度でも使うことが可能。ただし、消費したSPはそのマップをクリアしない限り回復しないので無闇に使うのは考え物だ。



▶HPを回復する「根性」、「ド根性」はもっとも使用頻度が高い。


◀精神コマンドを使うと、ちょっとしたアニメーションも見ることができるのだ。

パイロットが複数の場合

1つのユニットに複数のパイロットが乗っている場合、全員の精神コマンドを使用することが可能になっている。例えばゲッターチームの場合、3人のパイロットがいるので、精神コマンドの種類も、精神ポイントも通常ユニットの約3倍になる。ダメージ2倍の「熱血」、反撃を必ず回避できる「ひらめき」、攻撃が必ず当たる「必中」を1つのユニットに全部かけることだって可能なのだ。



◀パイロットが複数の場合は、誰の精神コマンドを使うかという選択ができる。

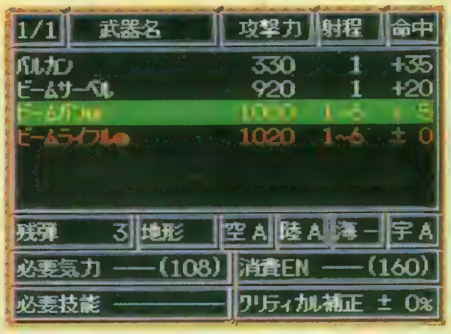


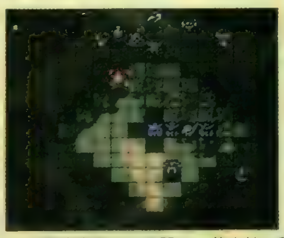
▶複数のコマンドを駆使すれば、強力な攻撃も可能だ。

攻　撃

ユニットが装備している武器で攻撃する。基本的に移動した後、間接攻撃はできず、一度でも攻撃を行うとそのユニットは行動終了となる。つまり、間接攻撃をするには、移動を諦めなければならないのだ。接近しての直接攻撃役と、後方からの間接攻撃役をうまく使い分けよう。


▲移動した後で、攻撃目標を決める。この場合、直接攻撃の武器しか選択できない。




▲◀間接攻撃用の武器は、基本的に移動後は使えない。できるだけ離れて攻撃しよう。例外として、ピンポイント兵器だけは移動後に間接攻撃ができる。

変　形

変形機能を持っているユニットを、別の形に変形させる。変形すると、それに合わせて武装や、移動力などのステータスも変化する。また、複数のユニットを合体させる「合体」や、それを元に戻す「分離」という特殊なコマンドもある。



▲ゲッターの場合、性能がまったく変わるので、状況や地形に合わせて積極的に変形しよう。

発　進

母艦に収容したユニットを発進させる。母艦に収容する場合は、母艦のある位置にユニットを移動させるだけでいい。なお、母艦の中に収容されたユニットは毎ターンHP、エネルギーが回復していくが、母艦がやられると一緒に破壊されてしまう。



▲母艦に収容したユニットは、発進するだけで1ターン無駄にするので注意。

パ ー ツ

ユニットに装着する強化パーツは、基本的に持っているだけで効果がある（移動力が上がる、防御が上がるなど）が、HP回復のリペアパーツなど1部のパーツはこのコマンドで使用できる。ただし、ここで使えるパーツはすべて使い捨てなので注意。



▲パーツはお店で売ってはいない。マップ中に拾うしか入手方法はないぞ。

説　得

そのキャラが、相手のキャラを説得できる場合のみ現れる、極めて特殊なコマンド。説得に成功すると、相手が仲間になる場合がある。ちなみに、このコマンドを実行するには、相手と隣接していないとダメだ。

地上・空中・地中・水中

空を飛んだり、地中に潜ったりすることが可能なユニットのみ現れるコマンド。飛行系のユニットが、あえて地上に降りて地形効果を利用したりする場合などに使う。



いよいよ後半戦突入!!
幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN

前号までの攻略記事と増刊R号での記事で、もうかなりゲームが進んでいるんじゃないかな？　とても奥が深いこのゲーム、簡単に終わらせてしまってはもったいないぞ。今回はストーリー攻略の続きと、戦闘の基礎知識、紋章などについて詳しく解説だ！

ストーリー中盤のヤマ場を大攻略！

ついに始まる親子の全面戦争
テオとの戦い1

ここではまず、テオ率いる帝国軍との戦争イベントが始まる。ただし、この戦争イベントで帝国側が仕掛けてくる竜騎兵には、どんな攻撃も通用しない。鉄甲騎馬兵を攻略できない今は退くしかないぞ。また、ここでパーンがパーティから抜けることになる。







▲テオが率いる鉄甲騎馬兵には、どの攻撃を行っても効果がない。

▶パーンは追撃してくるテオを食い止めるために1人残り、テオとの一騎打ちに臨む。

鉄甲騎馬兵を打ち破るため、火炎槍を手に入れろ！
キーロフ～解放軍秘密工場



▲以前、設計図を使者に届けたことを憶えてる？　あれが今、役に立つのだ。

鉄甲騎馬兵を打ち破るための切り札……それは、以前オデッサが解放軍のために残してくれた〝火炎槍〟だった。解放軍の秘密工場に設計図が届いていれば、今はそこにあるはずだ。船を改造してもらったら、タイ・ホーをパーティに入れてキーロフへ向かおう。北のカレッカを抜ければ、秘密工場に着けるぞ。その後は再びキーロフへ。



▶秘密工場に着くと火炎槍が手に入る。後は本拠地に運ぶだけ。



準備OK！



◀タイ・ホーの口利きで無事に運搬に成功。オデッサの形見ともいえる火炎槍で鉄甲騎馬兵を打ち砕け！

父との哀しき決戦
テオとの戦い2

今度は火炎槍のおかげで、まともに戦うことができる。ただし、いくら火炎槍があるからといっても完全に有利になるわけではないので、油断は禁物だぞ。戦争イベントに勝利した後には、テオとの一騎打ちが待っている。



▲さしもの鉄甲騎馬兵も火炎槍にかかればこんなもんだぜ！

父と子の真剣勝負！



◀残酷な運命の瞬間……。息子は父を越えることができるか!?



戦士の村で持ち上がっている大騒動

ロリマーの城塞〜戦士の村

無人のロリマー城塞を越えて戦士の村に着くと、吸血鬼ネクロードについての話を聞く。村長の話によるとネクロードはアンデッドの使い手らしい。1度ネクロードと戦うが普通の武器は通用しない。また、ここでビクトールの旅の本当の目的が分かる。



▲戦士の村に着いた途端、こんな会話が飛び込んでくる。

ここで仲間になるキャラ
- キルケ
- マルコ
- ムース

主人公たちが飛ばされた先は……？

隠された紋章の村

星辰剣によっていきなり飛ばされた村で、テッドによく似た少年と出会うことになる。そして意外な事実が明かされるのだ。ここから元の場所に戻る前に、村をくまなく歩き回って宝箱をすべて手に入れておこう。最後の選択肢は、どちらでも結果は同じだぞ。

また、ここでは君もよく知っている、ある人物が登場する。



◀過去の洞窟とテッドに似た少年。まさか、ここは過去？

吸血鬼ネクロードを倒せる特別な武器を探せ!!

クロンの寺〜過去の洞窟

ネクロードを倒すための手がかりを求めてクロンの寺に行くと、フッケンから108星についての話を聞くことになる。そして、過去の洞窟の入口を開けてくれるのだ。洞窟の一番奥に剣があり、それに触ろうとするといきなり剣がしゃべり始める。相当強そうな雰囲気の剣だから、是非とも入手したいのにパーティは不思議な力ではじかれてしまう……。



◀この洞窟に求めるものがあるのだろうか？



▶洞窟の奥にそれらしき剣を発見！しかし、触れようとすると……。

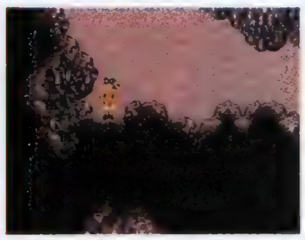


入手できると思ったら…!!

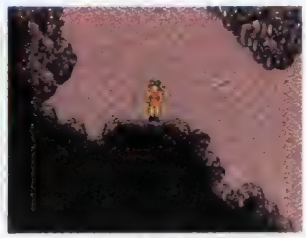
▶いきなり剣がしゃべり、とんでもないことが!!

ここで仲間になるキャラ
- フッケン
- モーガン
- ゼン
- ユーゴ

隠し通路が2つあるぞ！見つけよう!!



▲写真を参考にこの場所を探そう。下に部屋らしきものが見えるよね。

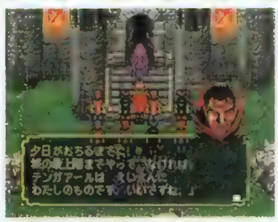


▲ここは左の写真より階下。中がジグザグに入り組んでいて通りにくいぞ。

ネクロードを倒して、テンガアールを救え！

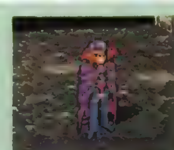
戦士の村〜ネクロードの城

星辰剣を手に入れたら戦士の村へ戻ろう。そして村長たちに続いてネクロードの城へと向かうのだ。ところが、ネクロードは城全体に魔法をかけて、主人公たちだけしか入れないようにしてしまう。村の人々の期待を背負って、最上階にいるネクロードを目指そう。ここでヒックスがパーティに入り、ネクロードを倒した後ビクトールが抜ける。



▲夕日が沈む前に最上階にたどり着き、テンガアールを奪い返すのだ！

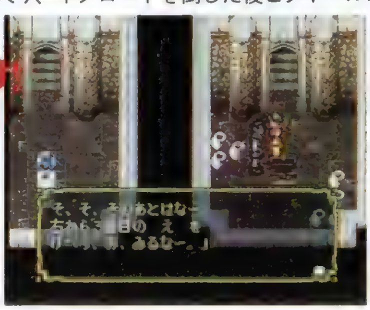
BOSS ネクロード



星辰剣で攻撃すると普通に戦えるようになるが、それでも強敵だ。中盤最大のボスといっていいだろう。まずパーティを魔力の高い者で構成し、特効薬を大量に持っていこう。攻撃と回復の役割分担をしっかり！

ゾンビからヒントをきけ！

▶地下にいるゾンビはお金をあげるとヒントをくれるぞ。金額によって話が違うので、全部試すことをオススメする。お金がもったいないという人は、隣でセーブしてからどうぞ。



絵を鑑賞する順番は？

▶3階廊下の絵は、正しい順番で鑑賞すると道が開ける。ヒントを聞いていれば推理できるだろう。ちなみに正解は、マロニエの森、昼下がりの女、のら仕事の少女、夜の王の順。



ここで仲間になるキャラ
- ウィンドウ
- ヒックス
- テンガアール

戦いにおける基礎知識

ひと口に「戦い」といっても、このゲームでは通常の戦闘に加えて、戦争イベントや一騎打ちもあり、そのタイプも攻略法も1つ1つ違う。そんな戦いの数々に関して、ここでは実戦に役立つ基礎知識を完全伝授！　それぞれのシステムについてのしくみが分かれば、戦いそのものもラクになるし、自分なりの攻略法も見つけやすいぞ。



◀通常の戦闘でも紋章を使ったり協力攻撃したり、あれこれと頭を使ったりするよね。それもまた楽しいのだ。

武器の射程を理解しよう

S	近距離：前列のみから、敵の前列のみに攻撃可能。
M	中距離：前列・後列から、敵の前列のみに攻撃可能。
L	遠距離：前列・後列から、敵の前列・後列に攻撃可能。

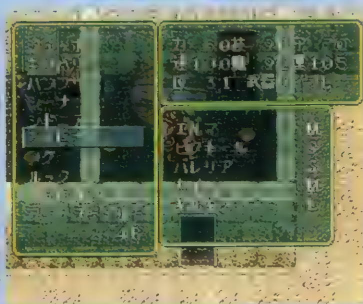
パーティを組み替えるときに気を付けたいのが武器の射程だ。これを誤ると、前列3人しか攻撃できないヘボヘボなパーティができあがってしまうぞ。前列にはSかM、後列にはMかLを配置するのが基本。間違っても後列にSを置いたりしないように、「隊列」コマンドで、常に入れ替えるようにしよう。



◀メンバーの入れ替えがあれば即座に隊列コマンドだ。



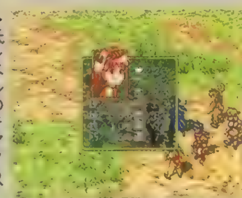
▲射程をちゃんと考えずに隊列を組むと、後列のキャラが攻撃できないことも。



▶パーティ編成をするときに、射程をよく見てバランスよく編成しよう。

レベルと経験値の関係

自分と比べて、高いレベルの敵を倒すと大量の経験値がもらえる。逆に低いレベルの敵を倒すとちっとも経験値がもらえないのだ。基本的にレベル上げは必要ないが、あえてするならば強い敵を相手にすること。また楽に倒せる敵でも、メンバーのレベルによっては大量に経験値がもらえる場合もある。頭を使おう！



▶低レベルのキャラも、すぐに追いつくぞ。

レベルの低い敵だと…



▲いくら戦っても、雀の涙程度の経験値しかもらえない。

レベルの高い敵だと…



▲倒すのに苦労する分だけ、たくさんの経験値が得られる。

特定キャラに対して"かばう"が発生

かばう人	かばわれる人
グレミオ	➡ 主人公
パーン	➡ 主人公
クレオ	➡ 主人公
パーン	➡ クレオ
カミーユ	➡ グレミオ
カスミ	➡ 主人公
ヤム・クー	➡ タイ・ホー
タイ・ホー	➡ ヤム・クー
キンバリー	➡ タイ・ホー
レパント	➡ アイリーン
アイリーン	➡ レパント
アイリーン	➡ シーナ
キルキス	➡ シルビナ
ゴン	➡ クロミミ
ヒックス	➡ テンガアール

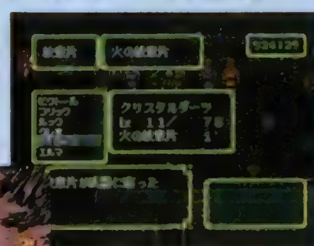
HPがいちじるしく少なくなって、膝をついたグラフィックになったときが瀕死状態だ。特定キャラが瀕死の場合、左の表のような関係で替わりに攻撃を喰らってかばってくれるのだ。あまりお目にかかる機会はないが、知っておくと便利だぞ。



▲一定の確率で、このように身をていしてかばってくれる。ありがとう、グレミオ！

武器に付加する紋章片の効果

宝箱などから様々な紋章片を入手することができる。この紋章片は鍛冶屋によって武器に付けることができるぞ。紋章片を武器に付けた場合の効果は下の表の通り。1つの武器に対して、最大5つの同じ紋章片が付けられるから、どんどん付けてしまおう！



▲1度付けたら外せないから、付けるキャラはよく考えよう。



◀主人公には、HPの治る水の紋章片がオススメだ。

紋章のかけら	特殊効果
火の紋章片	紋章片1個につき、攻撃力の5％追加ダメージ
水の紋章片	紋章片1個につき、戦闘中1ターンごとにHP5自動回復
土の紋章片	紋章片1個につき、防御力+3
雷の紋章片	紋章片1個につき、攻撃力の5％追加ダメージ
風の紋章片	紋章片1個につき、技の能力値+2

戦争イベントの勝利のカギは「その他」コマンドの活用にあり!!

戦争イベントはジャンケンのように3すくみになっているということは、何度も説明した。この意味をよく考えると、ジャンケンに弱い人は戦争イベントでも弱いということになってしまう。それじゃゲームを進められなくてガッカリしちゃうよね。そんなとき役に立つのが「その他」なのだ。相手が次にどんな手でくるのかを知っていて負ける人はいないからね。また、「あきんど」で敵の数を減らしたり、「こそどろ」で敵の金を盗んだりと、剣を交えなくても戦いを有利に進められるのも嬉しい。



▲選んでも1ターン使ったことにならない「その他」コマンドは、とっても便利。状況に応じてうまく活用しよう。



▶事前に相手の攻撃方法を調べておけば、損害ゼロで大ダメージを与えられるぞ。

戦争イベントのコマンド

突撃	弓矢に強い。主人公やハンフリーなどがリーダーとなる。	
弓矢	魔法に強い。キルキスなどエルフ族がリーダーとなる。	
魔法	突撃に強い。ルックやジーンなどがリーダーとなる。	
軍師	突撃の攻撃力を一定ターンの間1.5倍にする。高められた持続するターン数は、仲間にした軍師の人数によって変化する。	
こそどろ	相手の攻撃方法を調べる。その場合の成功する確率は1/3。お金をこっそり盗んでくることもある。	
忍者	相手の攻撃方法を調べる。その場合の成功する確率は100%。戦争イベントを断然有利に進められるから、是非とも忍者は仲間にしておきたい。	
あきんど	相手の兵を寝返らせる。ただし寝返った後の自分の兵力は、最初の兵力以上にはならないので、損害を受けていないと失敗する。	
竜騎士	弓矢以外には無敵の攻撃方法。事前に相手の手を調べておくこと。成功した場合、相手の兵力の1/4の損害を与える。	

一騎打ちイベントを徹底解析



▶戦争イベントより緊迫した駆け引きが味わえるのが一騎打ちだ!

一騎打ちは、基本的に戦争イベントと同じように3すくみになっている。ただし、プレイヤーがダメージを受けずに攻撃できるのは、プレイヤーが「ぼうぎょ」敵が「すてみのこうげき」を選んだ場合のみ(右の表参照)なのだ。その他の場合は多少ダメージを受けてしまう。相手のメッセージが次の攻撃のヒントになっているから、注意して見ること。極端に相手が強いとかなりのダメージを受けることになるから、あなどってはいけないのだ。



▲「すてみ」は「こうげき」に強く、「こうげき」は「ぼうぎょ」に強い。そして、「ぼうぎょ」は「すてみ」に絶対的に強いのだ。

相手のセリフに注目して次の攻撃を予想しよう!

次が「こうげき」の場合

割と普通のセリフの場合は、ほとんどの場合「こうげき」と見ていいだろう。このとき、ダメージは喰らうが「すてみのこうげき」が一番無難な対処法だ。



次が「ぼうぎょ」の場合

慎重なセリフの場合は、たいてい「ぼうぎょ」だ。ここで「すてみ」は絶対に選んではダメ。安全策の「ぼうぎょ」か、「こうげき」でチクリとするのがベスト!



次が「すてみ」の場合

挑発的なセリフや挑むようなセリフのときは「すてみ」だ。迷わず「ぼうぎょ」を選べば、大ダメージを敵に与えることができる。ずっと「ぼうぎょ」してるのも手だ。





協力攻撃 組み合わせリスト

特定のキャラがパーティ内に複数いると、戦闘中「いっしょに」というコマンドが出て協力攻撃ができる。だいたいストーリー上で関係のあるキャラ同士がこの対象となるぞ。戦闘を楽にしてくれる上に、いろんなバリエーションが楽しめるのだ。下の表に協力攻撃のすべての組み合わせを載せたので、いろいろと試してみてね。



◀コマンド内に「いっしょに」が表示されたら、とりあえず使ってみよう。新しい発見があるかも知れないぞ。

2人で成立する協力攻撃

攻撃名	組み合わせ	内容
お守り攻撃	グレミオ＋パーン	グレミオとパーンが同時に飛び込み、同時に攻撃する。ダメージは2倍(それぞれの攻撃によるダメージを算出し、その合計を2倍する)。
漁師攻撃	タイ・ホー＋ヤム・クー	2人が左右から突進。敵の前で軌道がXの字を描くように交差して攻撃。ダメージ3倍、次のターンはバランスを崩して行動不能。
夫婦攻撃	レパント＋アイリーン	レパントの直接攻撃と、アイリーンの魔法攻撃が同時に出る。ダメージ2倍、火の属性を持つ攻撃になる。
からくり攻撃	ジュッポ＋メグ	カラクリをたくさん呼び出す。全体攻撃。
師弟攻撃	主人公＋カイ	2人並んだ後、かき消え、敵の前に素早く現れて攻撃（全体攻撃)。
弓矢乱射攻撃	キルキス＋スタリオン＋シルビナ＋ルビィ	弓を2人で乱射し始める。敵全体にダメージだが、疲れてしまって次のターンは行動不能。
コボルト攻撃	クロミミ＋ゴン	並んで走っていき攻撃。ダメージ2倍。
山賊攻撃	バルカス＋シドニア	バルカスが攻撃すると、相手が空中に飛ばされる。空中にいる敵を瞬間移動したシドニアが、地上に叩き落とす。ダメージ2.5倍。
くされ縁攻撃	ゲン＋カマンドール	カマンドールがゲンに攻撃を命令。その後、カマンドールが一撃を加える。ダメージ2倍。
大工攻撃	ゲン＋サンスケ	同時に飛び込んで攻撃。ダメージ2倍。
凸凹攻撃	クリン＋ハンフリー	クリンが2回攻撃（後ろでハンフリーがド突く)。ダメージ2倍。
戦士の村攻撃	ヒックス＋テンガアール	テンガアールが魔法をヒックスめがけて発射、それをヒックスがモンスターめがけて弾き返す。ダメージ2倍。
竜騎士攻撃	フッチ＋ミリア	同時に飛び込み攻撃。ダメージ2倍。

3人で成立する協力攻撃

攻撃名	組み合わせ	内容
エルフ攻撃	キルキス＋シルビナ＋スタリオン	一体のモンスターに対して3人が同時に弓を撃つ。ダメージ2倍。
レパント一家攻撃	レパント＋アイリーン＋シーナ	ダメージ2倍になる攻撃。家族のチームワーク。
コボルト＋1攻撃	クロミミ＋ゴン＋フー・スー・ルー	並んで走っていって攻撃。ダメージ3倍。
湖賊攻撃	アンジー＋カナック＋レオナルド	敵の目の前で3人並んで、1度に攻撃。ダメージ2倍。
ヒカリ攻撃	リュウカン＋フッケン＋カイ	ダメージ3倍だが、次のターンはバランスを崩して行動不能となる。
ニンジャ攻撃	カスミ＋カゲ＋フウマ	モズ落としの後に、手裏剣攻撃。ダメージ2倍。
美青年攻撃	フリック＋アレン＋グレンシール	並んでポーズを取った後に攻撃。ダメージ2倍。
美少女攻撃	カミーユ＋テンガアール＋カスミ	カミーユとカスミが敵を跳ね上げて地面に叩き落とし、そこにテンガアールが弓で攻撃。ダメージ2.5倍。カスミとカミーユはバランスを崩す。
美女攻撃	クレオ＋アイリーン＋バレリア＋ソニア	3人並んでポーズを取ると、画面がピンク色になってハートが飛び、通常ダメージ＋〝眠りの風〟の魔法と同じ効果。全体攻撃。

4人で成立する協力攻撃

攻撃名	組み合わせ	内容
かじ屋攻撃	ミース、マース、モース、ムース、メースの鍛冶屋5人衆のうち4人揃えば可	4人の鍛冶屋が次々と順に敵に襲いかかる。協力攻撃の中で最強の攻撃力を持つ。ダメージは3倍！

紋章リスト

紋章は2タイプに分けられる。魔法を使えるものは「魔法攻撃紋章」として、そして特殊攻撃が使えたり特殊な能力が得られるものは「特殊攻撃紋章」として下の表にまとめた。1人につき1つしか装備できないけれど、付け外しが自由なので状況に応じて付け直したりするのもいいかもね。ただし、個人専用の紋章は外すことはできないぞ。



◀魔法攻撃はグラフィックが派手だから、一度使ったら癖になっちゃうぞ。唱えるときに表示される紋章もナイスだ。

魔法攻撃紋章

紋章	LV	魔法	効果
ソウルイーター	1	死の指先	敵1体を死亡させる(ボスには効かない)
	2	黒い影	敵全体に約300ダメージ
	3	冥府	敵1グループをブラックホールに吸い込む
	4	裁き	敵1体に約1500ダメージ
火の紋章	1	火炎の矢	敵1体に約100ダメージ
	2	炎の嵐	敵全体に約300ダメージ
	3	踊る火炎	敵全体に約400ダメージ
	4	大爆発	敵全体に約700ダメージ
水の紋章	1	やさしきしずく	パーティキャラ1人を回復
	2	まやかしの霧	パーティに対する敵の攻撃命中率を20%低下
	3	やさしさの水	パーティキャラ全員のHPを300回復
	4	やさしさのあめ	パーティキャラ全員を全回復
風	1	眠りの風	敵全体を眠らせる
	2	切り裂き	敵1体に約400ダメージ

紋章	LV	魔法	効果
風	3	いやしの風	パーティキャラ1人を全回復
	4	嵐	敵全体に約500ダメージ
土の紋章	1	土の守護神	パーティキャラ1人の防御力をアップ
	2	大地の声	敵全体に約300ダメージ(効かない敵もいる)
	3	鋼の肉体	1人を3ターン間、物理攻撃に対し無敵にする
	4	ふるえる大地	敵全体に約700ダメージ
雷の紋章	1	怒りの一撃	敵1体に約150ダメージ
	2	雷雨	敵全体に約100ダメージ
	3	激怒の一撃	敵1体に約600ダメージ
	4	雷撃球	敵1体に約1000ダメージ
破魔の紋章	1	小言	アンデッドモンスター1体に約70ダメージ
	2	気合	パーティキャラ1人の戦闘不能を回復
	3	喝	パーティキャラ全員のHPを300回復
	4	破魔	アンデッドモンスター全体に約500ダメージ

特殊攻撃紋章

紋章	効果
ししの紋章	パーン専用。2倍ダメージ+次ターン行動不能
はやぶさの紋章	バレリア専用。百裂突きで通常の3倍ダメージ
からくりの紋章	ジュッポ専用。からくり人形で1.5倍ダメージ
モズの紋章	カスミ専用。モズ落としで通常の2倍ダメージ
ほむらの紋章	ロニー・ベル専用。波動拳で通常の2倍ダメージ
わけみの紋章	残像攻撃で通常の2倍ダメージ。次ターン行動不能
返し刀の紋章	2回攻撃ができる
必殺の紋章	クリティカルヒットの出る確率が2倍になる
見切りの紋章	敵の攻撃を見切って突き返す確率が2倍になる
しでんの紋章	装備しているキャラに続いて全キャラが攻撃できる

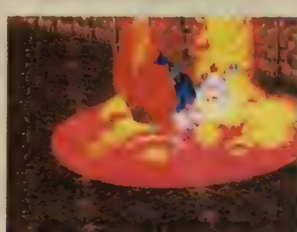
紋章	効果
おぼろの紋章	敵の攻撃命中率が半分になる
疾風の紋章	速の能力値が2倍になる
こもれ日の紋章	フィールド上、戦闘中ともに少しずつHPが回復
神行法の紋章	フィールド上や城内などダッシュで速く移動できる
幸運の紋章	敵を倒して得られる経験値が2倍になる
金運の紋章	敵を倒して得られるお金が2倍になる
王者の紋章	弱い敵が出現しなくなる
亀の紋章	すべてのステータス異常を防ぐ
フェロの紋章	瀕死の時、異性キャラがかばってくれるようになる

究極の掛け合わせ魔法、初公開!

以前から噂だった掛け合わせ魔法は、やっぱり存在した。火・水・風・土・雷の5つの紋章で掛け合わせ魔法ができるぞ。2人が異なるレベル4の魔法を同ターンに唱えると、強大な威力に増幅されるのだ! この法則は古い本の2巻を見れば分かるぞ。



▶レベル4の魔法を使えるキャラが2人以上必要だ。



▲見た目のビジュアルも凄い迫力!



▶風の「嵐」と土の「ふるえる大地」を掛け合わせてみたぞ。もう画面全体が大爆発なのだ!

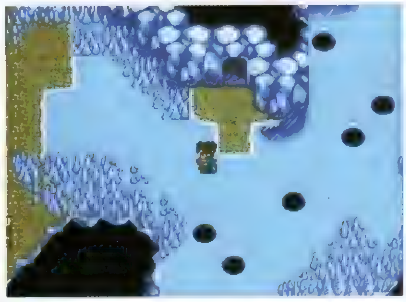
長かった旅もいよいよ終盤にさしかかるぞ

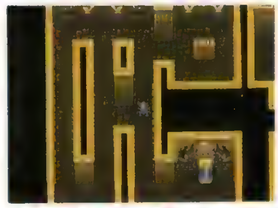
ビヨンド・ザ・ビヨンド

〜遥かなるカイーンへ〜



シュタット率いる魔族との戦いの旅は、フィンの出生の秘密に迫る旅でもあるのだ。ストーリーはいよいよ佳境に入り、フィンに関する様々な謎も少しずつ明かされるぞ。





終盤のポイントをチェック!!

バルバロスに進路をとれ!

フィンがディシプリン島の試練を乗り越えたことで、上級クラスに転職できるようになったパーティーの面々。ここからは一時中断していた石板集めをふたたび再開、神々の時代に封印された飛行石を復活させるために、残り2枚の石板を求めて旅を続けることになる。まずは3枚目の石板を守護していたバルバロスの城へ、もう一度行ってみるのだ。



▲クラスチェンジの資格を得るための試練とは、見えない床のトラップが施されたダンジョンに1人で挑戦し、クリアすることだった。

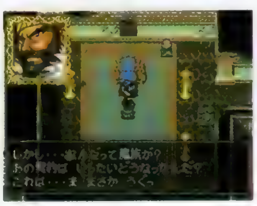


◀成長したスタイナーは乗り物として活躍、行動範囲がさらに広がる。

シュタット急襲! 悲劇のバルバロス城

石板を取りにバルバロスの城を訪れたパーティーは、破壊され、様相の一変した王城の姿を目の当たりにする。バルバロス城はシュタット艦の砲撃と魔物の襲撃を受けて崩壊しているのだ。城中に兵士の屍が横たわる悲惨な状態の中に、生存者は残っているのか…?





◀王の間には傷つき倒れたバルバロス王がいる。彼は石板とローレライ姫をフィンたちに託し、そのまま息絶えてしまった…。

崩壊したバルバロス城

勇猛を誇ったバルバロス軍も、最新鋭の大砲をつんだ戦艦には歯が立たなかった。破壊された壁や城の様子からは、その攻撃のすさまじさがうかがえるぞ。

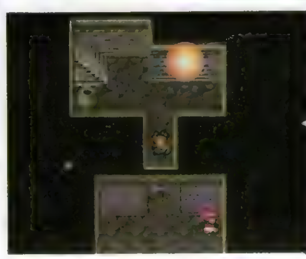
3枚目の石板を入手!

バルバロス王の抵抗の前に、さしものシュタットも石板を手に入れることまではできなかったようだ。彼の死を悼みつつ、王座の後ろにある3枚目の石板を手に入れよう。残るはあと1枚だ。





▲この場所にいる隠れ商人からは貴重なアイテムが買える。必ず会っておこう。



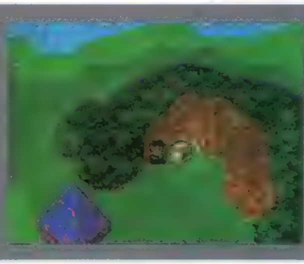
ローレライ姫はどこへ?

城のどこかにローレライ姫が隠れている。彼女に会うと…。

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	発売中		

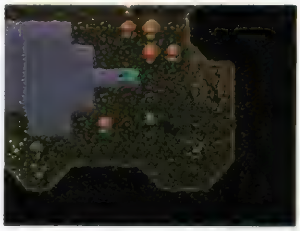
ピティ島きのこダンジョン

4枚目の石板が隠されている「きのこダンジョン」は、アイラの村からまっすぐ南に下ったピティ島の中央にある。島の周囲は岩で囲まれていて、船では上陸できないぞ。スタイナーに乗って空から降り立とう。



CHECK POINT

ダンジョンの内部には小さくないと通れない場所と、逆に大きくないと進めない場所がある。そこで緑と赤のキノコを使い、進路の状態に合わせて体のサイズをきりかえる必要が出てくるのだ。サイズの違いでできること、できないことを知るのが大事。

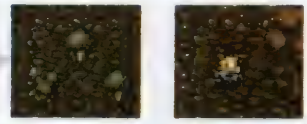


▲穴の近くに意味ありげに置かれたキノコ。こういう2択もところどころにある。

知っておきたい赤と緑のキノコの法則

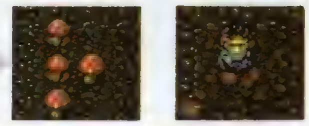
緑色のキノコで小さくなる

体はちぢんでも、きっと心はでっかいままに違いない。いわゆる「小さな巨人」状態。

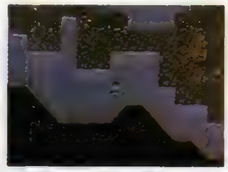


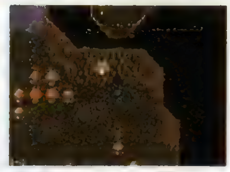
赤色のキノコで大きくなる

小人の状態から普通の大きさに戻る。普通よりも大きくなることはできない、残念。









●石を越えられない

これは小さくなったことのデメリット。ただのオブジェかと思われていた石が、通り抜けられない「壁」と化してしまうのだ。石に囲まれた場所は、大きいサイズでないと通り抜けられない。赤いキノコに触れてから出直してこよう。

●葉っぱに乗れる

一寸法師よろしく葉っぱの船に乗って移動できる。葉っぱが流れるルートと行き先は決まっていて、自分で操作することはできないので、複数の葉っぱが置かれているポイントでは1つ1つに乗って行き先を調べる必要あり。

●穴をくぐれる

体がちぢんだ状態なら、壁の下に開いた小さな穴を通り抜けられる。壁の穴は見つけにくい、洞察力を集中して見つけだそう。また、一見なんでもなさそうな床の小さな穴だが、実はこれも、ちぢんでいれば下の階に降りられる場所なのだ。

敵キャラについての考察

例によって、味方全体にダメージを与える集団攻撃魔法の使い手がやっかい。名指しで挙げればブラックエアリアル、ダークエルフ、イビルシャーマンなどである。こいつらに遭遇したら、魔法を使われる前に優先して倒してしまうのがベストだぞ。



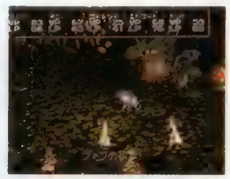


◀とりわけ手強いのが、召喚系の魔法を使うイビルシャーマンだ。しかも1ターンに2度も攻撃してくるぞ。速攻で倒せ！

戦闘シーンでは

ミニサイズの体で敵に遭遇すると、なんと戦闘シーンでも小さなキャラクターが戦うぞ。能力は普段のままだから心配はないんだけどね。



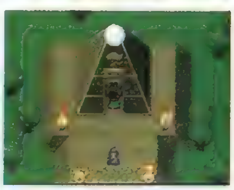


▲小さいキャラクターがいつもどおりの攻撃力を発揮しているさまは、それはそれで違和感がある。

ついに飛行石の封印が解かれるぞ！

きのこダンジョンの石板を入手し、フィンたちの手に4枚の石板がそろった。これをディシプリン島の北にある4つのほこらにおさめれば、古代の神々が使っていた「会合の船」、飛行石が復活する。契約の地・カナーンへの道を開く太古の遺産が、ついにその姿を現すぞ。





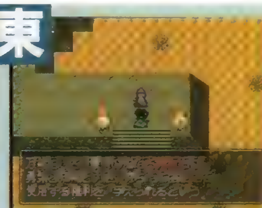
◀石板をほこらにおさめると、先端に丸い光がともる。すべてのほこらに光をともそう。

南



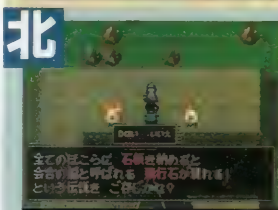
石板を隠した理由と、その場所の話が聞ける。

東



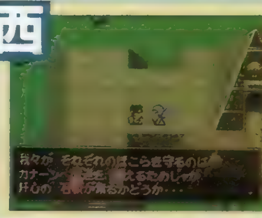
飛行石を使う資格について聞かせてもらえる。

北



飛行石とカナーンの関係が明らかになるのだ。

西



石板の重要性が忘れられたことを嘆いているぞ。

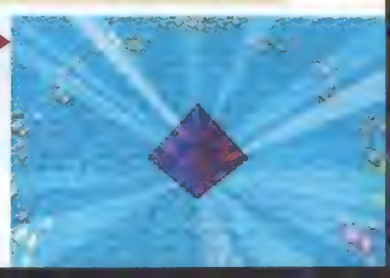


この不自然なくぼみは？

4つのほこらのピッタリ中央に位置する地点に、海が不自然に陥没（？）した場所がある。飛行石が封印されている場所だ。

飛行石浮上!!

4枚すべての石板をおさめた直後、4つのほこらから光が放たれ、閃光と共に飛行石が浮上する。まさに世紀の瞬間だ！



飛行石内部

ようやく飛行石を復活させたフィンたちだが、それだけでは神々が使ったといわれるこの船の力を借りることはできない。内部に入り込み、最下層までたどり着かなければならないのだ。スタイナーに乗って飛行石の先端から中に入ろう。



CHECK POINT

飛行石の迷宮は7つの階層からなり、1つ1つの階にパズルのようなカラクリが仕掛けられている。ここでの基本は、床のスイッチや動くファラオ（？）の像など、さわれる物にはすべてさわり、使える物は残さず使うことだろう。迷宮にある全部の仕掛けや小道具がクリアに必要な物であり、ダミーは1つもないのである。1階にある邪魔な「壁」のどかし方については、ゲーム中ではまったくのノーヒント。この謎を解く鍵は、同じ階のどこかにある隠しアイテムにあるぞ。何か怪しい物を見なかったかな？



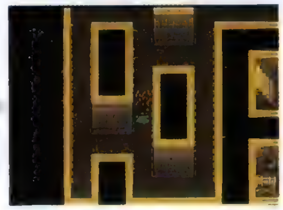


▲1階の「壁」。下にある台ににあるアイテムを使うと移動する。

知っておきたい飛行石内部の仕掛け

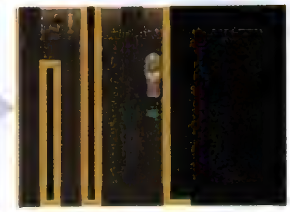
回転床に隠されたトゲ

パーティーが通ろうとすると床がクルッと回転し、裏に隠されていたトゲの山が出現するトラップ。通行不可能で、これに行く手をふさがれたら引き返して別の道を探すしかない。広い場所に無数にある場合も。



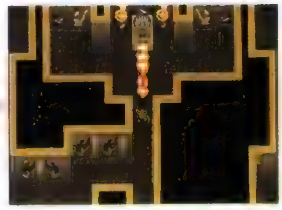
踏めば何かが起こるスイッチ

ダンジョンの床のいたるところに設置されている、踏めば何らかの変化が起こるスイッチ。一度踏めば大丈夫なタイプと、押さえが必要なタイプの2種類がある。後者のタイプには、動かせる像を乗せればＯＫ。



その他、さまざまなトラップ

その他、通路をふさぐ巨大な壁や、火を吹く魔獣の像など多彩なトラップが用意されている。同じ階にある仕掛けや小道具を使えば絶対に抜けられるので、あきらめずにクリアする方法を模索しよう。



敵キャラについての考察

きのこダンジョンと比べると、出現する魔物のレベルは数段アップしている。アタックで攻撃力を上げるミノタウロスキングのように、力任せのモンスターでもある程度の作戦を使うようになるので、こちらもそれなりの対応策を考えて戦闘にのぞもう。



◀サンダーフレアを使うエキドナも危険な存在。早めに倒そう。

スタイナー死す!?

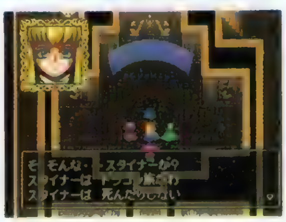
飛行石が動きだしたその時、三将軍のひとりダグートが現れ飛行石の浮上を妨害する。スタイナーはダグートと戦い彼を撃退するが、自らも深手を負って海の中に消えてしまった…。



▲ダグートが放った炎の矢に射抜かれ、スタイナーは深手を負ってしまう。

ドラゴンのほこらでスタイナーと再会

マリオンの東、険しい山々に囲まれた飛行石でしか行けないところに「ドラゴンのほこら」と呼ばれる場所がある。ここではダグートと戦った後、海に落下して行方不明になっていたスタイナーと再会できるぞ。ダグートの炎の矢に射られたスタイナーは、気がつくとこのほこらに運ばれていたらしい。



▲突然の別れの悲しみにうちひしがれたパーティーだったが…。



▲あっけない再会に、安堵を通り越して怒りを覚えるアニー。



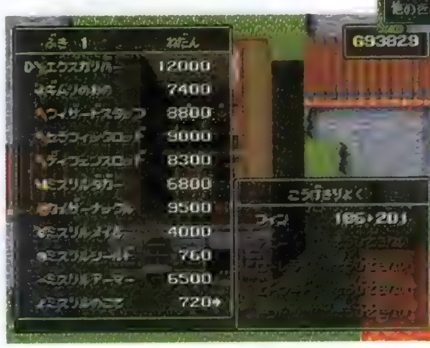
◀ともあれ、再びスタイナーと一緒に旅ができることになったのだ。

リーブの鍛冶屋にミスリルを届けよう

リーブ村の鍛冶屋にミスリル銀を渡すと、これまでは売られていなかった強力な武器と防具が店屋の品ぞろえに追加されるぞ。ミスリル銀は氷のダンジョンにある。最果てのほこらより先に、まずは氷のダンジョンへ向かおう。



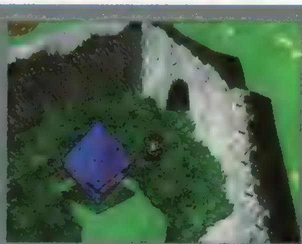
▲ミスリル銀を渡すと鍛冶屋は早速作業を開始する。そのまま一度村を出て、再び入ると新しい武器と防具がすでに完成しているぞ。



◀ミスリル製の武具はどれも値がはるが、それだけの価値は十分にある。有り金を全部はたいてでも、仲間全員に装備一式をそろえてやろう。

氷のダンジョン

リーブ村の東、飛行石でないと行けないこのダンジョンには、最高級の武器・防具を作るために必要な金属が眠っている。来るべき最終決戦に向けて装備を充実させるために、足元すらおぼつかない氷の迷宮にチャレンジするのだ。

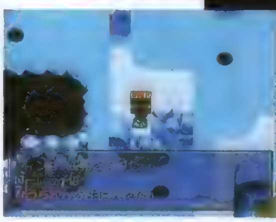


CHECK POINT

氷の床の上では方向キーを押しっぱなしにしない。これが、このダンジョンでの大鉄則だ。階段になかなか着けない場合は、階段の手前から逆考してルートを割り出してみよう。ただやみくもに氷の上を歩くよりは、ずっとずっと効率的だぞ。



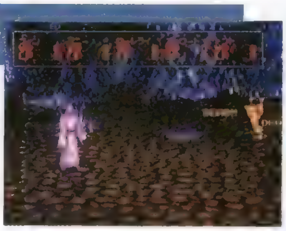
▲氷のダンジョンをクリアするのに必要なのが、このアイテム。地下5階で必ず手に入れておく。



◀この氷の扉の奥にミスリル銀があるのだが……。氷の扉を開けるには？

敵キャラについての考察

ソウルスティールを使うリッチが恐い。運が悪いとパーティー全員の命を丸ごと奪われることもままある。リッチに出会ったら最速のメンバーが一撃で倒してしまおう。ここで出現する魔物は、極寒の迷宮に生息しているだけあって炎属性の魔法に弱いぞ。

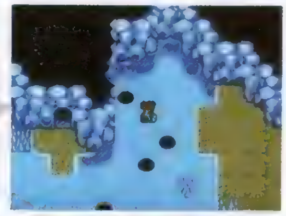


▲こんなハメにならないためにも、先制攻撃で片づけてしまいたい。

知っておきたい氷の特徴

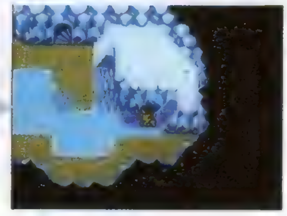
1歩あるけば2歩進む

氷の床の上では、方向キーを1回押すごとにキャラクターが2歩進んでしまう。いつもと同じ感覚で進んでいると、目的の場所に着けないばかりか、落とし穴の回避すらうまくいかないぞ。



勢いがつくすべり台

1段高い場所から氷のすべり台を使ってすべり降りると、勢いがついて、氷がとぎれるか、穴に落ちるか、障害物にぶつからないかぎり止まれなくなる。もちろん、すべっている間は一切の操作を受け付けない。



すべったままで方向転換

勢いよくすべっている状態で曲がった壁に突っ込むと、壁の形に合わせて方向転換する。向きが変わっても勢いは弱まらず、その後もやはり操作できない状態のままで直進し続けるのだ。



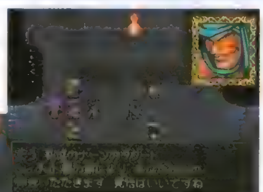
勢いがあれば坂を登れる

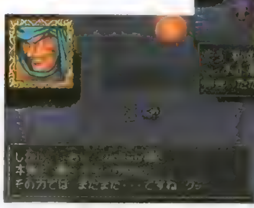
勢いよくすべっている状態なら、すべり台を下から上に登ることも可能。勢いも完全にそがれて自由に歩けるようになる。一段高い場所にある宝箱は、近くにあるすべり台を逆に登って取りに行くのだ。



ダグートとの死闘！最後の石板を入手

世界の最南西に位置する「最果てのほこら」には、代表者の印であり、契約の場所への通行証でもある最後の石板が安置されている。石板を求めてほこらを訪れたフィンたちだったが、そこには三将軍のダグートが待ち受けていた。互いの死力を尽くした壮絶な戦いが始まる。



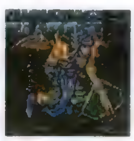


◀苦しい戦いの末、ダグートを倒した！しかし、シュタットはさらに強い力を持つという…。



最後の石板を入手したら…

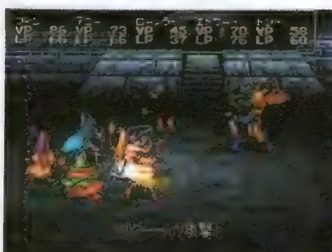
ダグートを倒し、最後の石板を手に入れたら、懐かしのドラゴンの洞窟に行ってみよう。そこで、宝箱と扉の鍵をすべて開けられる「王者の鍵」が手に入る。フィンの両親が暮らした家にも宝箱があったよね。



BOSS.ダグート

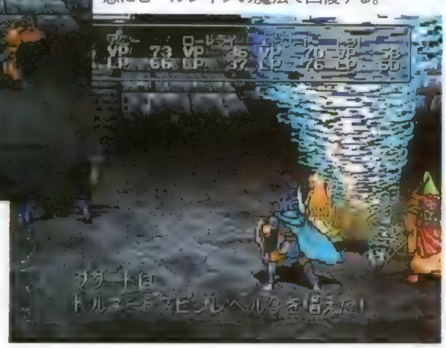
VP.??? MP.70 EXP.900 G.400

スタイナーを射落としたほどの弓の名手だが、実際に戦ってみると弓の攻撃力は大したことはない。それよりも、トルネードスピンLV．3の方が恐ろしい攻撃なのだ。アニーは回復に専念させて戦士系キャラで攻撃。



▲アタックＬＶ．2で味方全体の攻撃力を上げて総攻撃だ！アニーのＭＰはすべて回復にまわそう、攻撃魔法を使って無駄にＭＰを消費しないこと。

▼トルネードスピンで受けたダメージは、早急にヒールレインの魔法で回復する。



前回の攻略で、不備のあった"からくり"と"薬草・薬物"のリストを今回は完全なかたちで大公開！　また、システムの盲点をつく攻略法、さらに隠しシナリオへの道など、内容盛りだくさんでお届けしよう!!

藤丸地獄変

S・RPG

PS,I ♥ YOU!

ちょっとイイ技を紹介しちゃうぞ。まずは、キャラのステータスにある"念力"に注目！　ここの数値は忍術を使ったときの威力の大きさを表しているの知ってた？　数値が大きいほど敵にあたえるダメージが増えるので、術をメインに戦うキャラはこの数値も上げておく必要があるぞ。念力を上げる手段は修行コマンドの"精神修養"がベスト。コレを実行すると念力のほか、術力のMAX値もアップするので、まさに一石二鳥なのだ（ZW島）

完全版のデータから㊙必勝法まで…

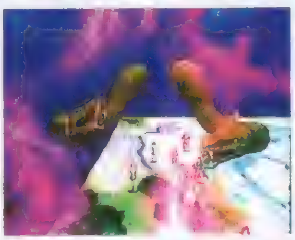
ゲームシステムの盲点をつく必殺テクニックや隠しシナリオにたどり着くまでのチャートなど、超重要なポイントだけを総まとめにして紹介しちゃうぜ。さらに今回が初公開になる追加効果のある特殊な武器も教えちゃうぞ。しっかりチェックしておこう。



『藤丸』のツボを一挙公開!

ラクチン撃破法　全体攻撃で押しまくれ

すべての敵に効果のある全体攻撃は、どの術も超強力！　これをガンガン活用すれば楽にシナリオをクリアすることができるぞ。全体攻撃が可能なおもな術を紹介しよう。



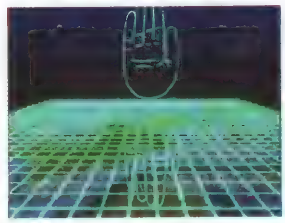
▶傍太の術"ヤマタ降ろし"。強力で見た目もド派手なのだ。

全体攻撃ができるおもな技

技名	会得方法
水遁の術	水の忍術の修行
地雷震の術	土の忍術の修行
竜王乱舞	青龍の型の修行（藤丸）
神威	二十三幕のイベントクリア（藤丸）
八又降ろし	"ヤマタノオロチ"をクリア（傍太）
死霧	霧双剣術の修行（才蔵）
烈華乱舞	装備強化：究極花火筒（伝八）
酒魅霧	装備強化：黄ひょうたん（児雷也）

経験値の入手法　敵を倒さずレベルアップ

薬草や法術を味方のキャラに使う場合、自分より高いレベルの相手に使った方が多くの経験値を入手できる。その割合は下の表の通りだ。また、法術の"弥勒の術"を使うと出撃させた味方の人数×５の経験値が１発で入手できる。この２つ方法を使えば、戦わずしてレベルアップ！



▲弥勒の術を使い、朧影のかなめのレベルを一気に上げてしまおう。

自分と対象キャラとのレベルの差	－３	－２	－１	自分のレベル	＋１	＋２	＋３
入手経験値	1	1	3	5	7	9	11

隠しシナリオへの道　クリアしなきゃいけない条件を紹介だ！

隠しシナリオへ進むにはただ単に条件をクリアするだけじゃダメ！　仲間をすべて集め、しかもひとりも失うことなく戦わなければならないのだ。全三十幕を戦い抜き真のエンディングを目指せ。



◀二十五幕の後に、まだ３つのシナリオが残されているのだ。

五幕　千年樹の枝を入手

人形遣養天太がマップ内の樫の木に行き「千年樹の枝」を入手する。

▼

六幕　才蔵が紅にトドメをさす

霧隠才蔵が敵のボス志摩紅にトドメ（最後の一撃）をさす。

▼

十一幕　離脱イベント

特殊イベントをクリアし、このシナリオにきた時点で、霧隠才蔵のレベルが９以上、そして楽天丸、養天太のどちらかのレベルが７以上の場合、３人がはぐれ透波から離脱する。

▼

十二幕　オロチの巻物を入手

オロチの傍太がマップ内の蛇のほこら行き「オロチの巻物」を入手する。

▼

十九幕　オロチの傍太を出撃

傍太を出撃させてクリアすると、幕外"ヤマタノオロチ"に進める。

▼

これ以降は…

二十二幕クリア後、幕外"碧夜叉衆"へ…。二十五幕クリア後、幕外"空右衛門"→"怨霊"→"十勇士"へと進むことができる。合計５つの隠しシナリオをクリアすれば完璧！

三十幕目は霧隠才蔵との決戦だ!



▲最終戦"十勇士"には、変わり果てた姿の霧隠才蔵が出現！最終決戦となるのだ。



ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	ソニー・コンピュータエンタテインメント	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	発売中		

アイテムリスト 完全版リストを公開だ

【からくり】

売値や範囲、そして効果など、大部分に修正を加えた完全版のからくりリスト。ダメージが減少するアイテムは、ゲーム全般的にすっごく役立つのでぜひ開発・生産しよう。

名称	範囲	売値	効果
手裏剣	間接	1	敵に手裏剣を投げつける。始めから作れるからくり
火炎玉	間接	1	敵に火の玉を飛ばす。始めから作れるからくり
冷気玉	間接	1	敵に冷気の玉を飛ばす。始めから作れるからくり
烈風玉	間接	1	敵を竜巻で攻撃する。始めから作れるからくり
夢見手裏剣	間接	1	敵に眠り薬を塗った手裏剣を投げつける
落雷玉	間接	2	敵に雷を落とす
鋼弓	間接	2	遠方の敵に矢を射る
炸裂火炎玉	間接	2	遠方の敵に炎の弾を飛ばす
炸裂冷気玉	間接	2	遠方の敵に冷気の弾を飛ばす
百連弓	間接	2	遠方の敵に連続で矢を射る
炸裂烈風玉	間接	2	遠方の敵を竜巻で攻撃する
炸裂落雷玉	間接	1	遠方の敵に雷を落とす
烈風手裏剣	間接	3	連続で敵に手裏剣を投げつける
火炎弾	間接	3	範囲内の敵を炎の弾で攻撃。これ以降、スキル「からくり」が必要
冷気弾	間接	3	敵を冷気の弾で攻撃
烈風弾	間接	3	敵を竜巻で攻撃
落雷弾	間接	3	敵に雷で攻撃
灼熱砲	間接	3	敵を強烈な炎で攻撃
爆裂弓	間接	2	敵を爆弾が付いた矢で攻撃
烈火地走砲	間接	3	あたり一面を焼き尽くす。これ以降の開発には「からくり秘伝」が必要
飛竜砲	間接	4	誘導ミサイルを敵に放つ
鷹目飛雷	照準	4	ミサイルを敵1体に放つ(画面全体の敵が照準対象)
飛竜砲・改	間接	4	着弾後に、広範囲に炸裂する誘導ミサイルを放つ
地裂弾	照準	2	強力なミサイルを敵1体に放つ(画面全体の敵が照準対象)
煙玉	自分	2	所持しているだけで回避率が上昇する
光玉	自分	250	所持しているだけで受けるダメージが全体的に減少する
業火の御守り	自分	250	所持しているだけで火の属性のダメージが減少する
極寒の御守り	自分	250	所持しているだけで水の属性のダメージが減少する
落雷の御守り	自分	250	所持しているだけで金の属性のダメージが減少する
大地の御守り	自分	500	所持しているだけで土の属性のダメージが減少する
疾風の御守り	自分	250	所持しているだけで風の属性のダメージが減少する
身代わり地蔵	自分	250	所持しているだけで〝斬る〟攻撃によるダメージを減少する
身代わり達磨	自分	500	所持しているだけで〝叩く〟攻撃によるダメージを減少する
身代わり人形	自分	0	所持しているだけで〝斬る・叩く〟攻撃によるダメージを減少する

【薬草・毒物】

売値を修正した薬草・薬物リストの完全版。売値がゼロ両もあるので再チェック!

種別	名称	売値	効果
薬草	毒消し草	2	毒状態を治療する。始めから作れる薬草
薬草	紫花草の実	1	体力を5ポイント回復する。始めから作れる薬草
薬草	眠忘草	2	眠気を覚ます
薬草	忍花	1	術力を5ポイント回復する
薬草	月見草	3	マヒ状態を治療する
薬草	黄竜草の実	2	体力を10ポイント回復する
薬草	黄金草	3	あらゆる状態異常を回復する。これ以降の開発にはスキル「農学」必要
薬草	竜骨草の実	3	体力を20ポイント回復する
薬草	金桃花	3	術力を10ポイント回復する
薬草	心骨草の根	4	体力と術力を5ポイント回復する
薬草	精崙花	4	術力を20ポイント回復する。以降の開発には「栽培の秘伝書」が必要
薬草	竜眼草の実	4	体力を全回復する
薬草	神花	4	術力を全回復する
薬草	仙花草の実	0	体力と術力を全回復する
薬物	毒癒し筒	2	毒状態を治療する。始めから作れる薬物
薬物	丙型癒し筒	1	体力を5ポイント回復する
薬物	眠癒し筒	1	眠気を覚ます
薬物	麻痺癒し筒	2	麻痺状態を治療する
薬物	丙型癒し筒改	3	術力を5ポイント回復する
薬物	壱寸癒煙玉	1	体力を5ポイント回復する(範囲)
薬物	甲型癒し筒	3	体力を10ポイント回復する
薬物	黄金筒	2	あらゆる状態異常を回復する
薬物	甲型癒し筒改	3	術力を20ポイント回復する。これ以降、工房レベル3以上
薬物	参寸癒煙玉	4	体力を10ポイント回復する(範囲)。これ以降、スキル「薬学」が必要
薬物	強攻薬	4	攻撃力を一時的に上昇させる
薬物	庇護薬	4	防御力を一時的に上昇させる
薬物	忍薬	4	忍力を一時的に上昇させる
薬物	透明薬	4	回避率を一時的に上昇させる
薬物	確実丹	4	命中率を一時的に上昇させる
薬物	会心丹	4	会心の一撃を一時的に上昇させる
薬物	早駆薬	3	移動力を一時的に上昇させる
薬物	乙型癒し筒	4	体力を全回復する。これ以降の開発には「薬学の秘伝書」が必要
薬物	倍径丹	3	2倍の経験値が入るようになる
薬物	乙型癒し筒改	4	術力を全回復する
薬物	時戻丹	3	2回行動できるようになる
薬物	九寸黄金玉	500	体力を全回復する(範囲)
薬物	無麻のお守り	250	麻痺を完全に防御する
薬物	無毒のお守り	250	毒を完全に防御する
薬物	朝日のお守り	0	眠りを完全に防御する

【特殊効果のある武器】

ダメージのほか、毒や麻痺などの追加効果のあるものを集めた特製武器リストだ。

名称	入手方法	装備キャラ	追加
忍者刀・月光	装備強化	刀グループ	眠り
武刀鐵・殺	装備強化	岩鉄	麻痺
梟笛	装備強化	雷太	毒
魔笛	装備強化	雷太	眠り
麻の糸	武器生産	甚也	眠り
暁の太刀	武器生産	小刀グループ	毒
蝮の具足	武器生産	傍太	毒
蜘蛛の糸	武器生産	甚也	麻痺
凶・煙発生器	武器生産	助八	毒
七星の槍	二十一幕	矢太鉢	眠り
妖刀・髭切	六幕	才蔵	眠り
妖刀・正宗	イベント	黒兵衛	麻痺
月光	十二幕	かなめ	眠り
古太刀	イベント	小刀グループ	麻痺
毒蛇の具足	イベント	傍太	眠り

【驒丈が生産する秘密道具】

売値を修正した秘密道具リストの完全版。切り回し驒丈の専用コマンド〝秘密道具生産〟は、専用術の「多弾砲」を会得するためのステップにもなっている。隠れ里にきたら、作りたいアイテムがなくても毎回〝生産〟コマンドを実行させよう。

名称	売り値	効果
飛駆	100	素早さが2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
軽装甲	100	防御力が2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
備前の懐刀	100	攻撃力が2ポイント上昇する。
増念器・密法	300	忍力が2ポイント上昇する
韋駄天	300	素早さが4ポイント上昇する
重装甲	300	防御力が4ポイント上昇する
吉宗の懐刀	300	攻撃力が4ポイント上昇する
増念器・天念	500	忍力が4ポイント上昇する
風神	500	素早さが6ポイント上昇する
国綱の懐刀	500	攻撃力・素早さが4ポイント上昇する
複合甲	500	防御力・素早さが4ポイント上昇する
増念器・空海	50	忍力が6ポイント上昇する

スキルの上げ方教えます!

より高級なアイテムを生産するには、専用の秘伝書とスキルが必要だ。秘伝書はどこかに隠されているので探せばOKだが、スキルは修行しなければ入手できないぞ。とりあえず重要なスキルは薬草、薬物、からくりの3種類。これらを入手するには、実は〝開発〟よりも〝生産〟することが重要なのだ。やはり必要なものがなくても、隠れ里にきたら、毎回〝生産〟コマンドを実行だ!

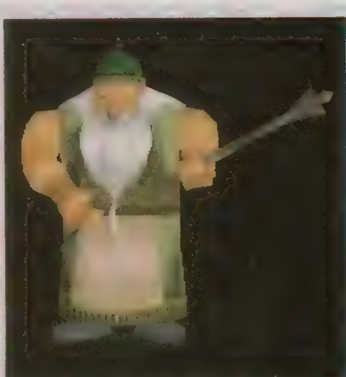


◀とにかく生産。余ったアイテムは売ること。

●武器の装備キャラの部分の刀グループは藤丸、才蔵、雷太、黒兵衛、助佐を、小刀グループは、かなめ、かがり、楽天太、賽天太、巫女を表しています。

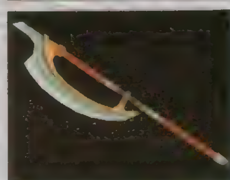
RPG STATION 【今月は電撃速報の1ページ】

大作が続々とリリースされ、勢いの感じられるRPGだが、今回はその勢いにさらなる弾みをつけてくれそうな『KING'S FIELDⅢ』に迫ってみたい。前作との違いにふれながら、新システムを一挙に公開するぞ。



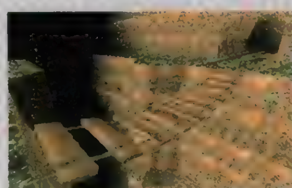






▲ⅡからⅢへ、当然グラフィックも大きく進歩している。雰囲気は前2作同様渋めなのだが、細かな描き込みという部分で大きな差があるのは歴然としている。そして、それらのアイテムを装備するキャラクターも（上の写真はドワーフの商人）また、よりいっそう個性的な雰囲気を醸しだしている。

超難度を誇った3Dポリゴン RPGシリーズの最新作が、早くも登場する！　基本的なスタイルはそのままに、新システムが追加され、ゲームのすみずみまで改良されている。右にあげたポイント以外にもダンジョン内のMAPには、オートマッピング機能が追加され、マッピングが苦手な人も安心してプレイできるぞ。



▲前作でも有名になった「高さの恐怖を感じさせる橋」。今回もやはりドキドキしながら渡ることになるのかな？

より美しく、個性的になったアイテムとキャラクター、そして、地上へと広がっていく冒険の世界！



▲これが屋外の村の全景。前作で狭いダンジョンの通路をぬけて町に出たときにはちょっとした感動をおぼえたものだが、今回は地上も冒険の世界の一部。のどかな風景の向こう側で、果たして何がプレイヤーを待ち受けるのか？



▲体力の回復ができるようになった宿屋の入り口。これまで以上に町や村の施設が充実していそうだ。

キングスフィールドⅢ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	96年5月		

Ⅲだからこう変わる!! 8つのポイント

●すべての会話の内容をカンタン入手
一度話した会話の内容は自動的に記録されるようになり、会話の内容をステータス画面で好きなときに確認することができるぞ。

●戦闘偏重のゲームバランスが変更に
ゲーム全体の難易度を下げることなく、慣れないうちに死んでしまうような状況をなくすため、戦闘にかかる負担を減らしている。

●地上MAPも登場し広さは1.5倍
今回は、メインのMAPが地上になる。そして、その中にいくつか存在するダンジョンを繋ぐ役割を果たすようになっている。

●魔法は、各属性ごとに魔力を設定！
前作同様に、火・水・土・風・光の5つの属性の魔法が使えるが、今回は各属性ごとに魔力のパラメーターが設定される。

●種類も増えて、成長する武器が登場
武器や防具の種類・数が、前作の約1.5倍に増える。また、その中には成長（形が変化）する武器・防具も存在するぞ。

●体力回復が村の宿屋でも可能になる
地上のMAPが登場したことで、回復アイテム以外にも、村の宿屋でもステータス回復（HP・MP）ができるようになる。

●「間違えた」と思ったら買い戻せる
商人に売ってしまった武器や防具、アイテムをあとで買い戻すことができる。間違って売ってしまっても、簡単に取り戻せる。

●ボタンの設定を自分にあわせられる
オプションにボタンコンフィグ機能が追加され、自分の好きな位置に各動作を登録できるので、より快適にプレイできるぞ。

  ※画面はすべて開発中のものです。


PlayStation
TOKYO DUNGEON
東京ダンジョン
プレイステーション対応サイバーパンクRPG
絶賛発売中!! 定価6,800円(税別)
2020年 東京
ゲームを超えた未来体験
©1995 角川書店 丸紅 ロー・R・アダムスIII世KTJ サイベル
イラスト/梅津泰臣 ※画面はすべて開発中のものです。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
新たなる冒険が今、はじまる!
スーパーファミコン対応ファンタジーRPG
ロードス島戦記
Record of Lodoss war
パッケージイラスト
結城信輝描き下ろし
絶賛発売中!! 定価10,800円(税別)
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
©1995 角川書店/グループSNE/MACハミングバードソフト/丸紅
角川書店 〒162 東京都新宿区市谷本村町 2-21 HJK市ケ谷ビル9階 TEL.03-5229-3616 FAX.03-5229-3619



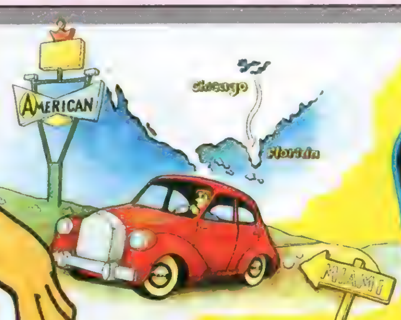
POLYGON CARTOON

多彩な表現が可能な 3D グラフィックス･ゲーム。ゲームの形式にこだわることなく、3Dグラフィックスの様々な可能性を活かす新ジャンルを、ガストは提案します。アメリカのホームドラマのような明るい面白さをテーマに、現実世界にないポリゴンならではの表現と、マンガ（カートゥーン）との融合で、子供から大人まで誰でも気軽に楽しめる、明るいコミカルなゲーム。それが、**「ポリゴン カートゥーン」**です。



1950年代のアメリカ。
シカゴに住む“自由人”のキートン・パックスマンは
金持ちで物好きのおじさんの招きで
はるばるマイアミまで新築祝いにやってきます。
しかし、やっと屋敷にたどり着いたらいきなり愛車はパー。
屋敷に足を踏み入れたとたん、鉄の扉も勝手に閉まってしまいます。

キートンはおじさんを捜すことになりますが、部屋中にいろいろなトラップがあり、謎解きまでしながら捜し続けなければなりません。屋敷にはおじさんの他にもたくさんの人がいるような気配も。金ぴかな時代だったアメリカを背景に、当時のお茶目なホームドラマをみているようなギャグ満点のポリゴンカートゥーンです。





©GUST CO.,LTD. 1995

ポリゴンで楽しむマンガ・・・
ポリゴンカートゥーン新登場！









※画面写真は開発中のものです。



近日発売予定！

標準予価：5,800円(税別)
メモリーカード▶1〜3ブロック使用予定　プレイ人数▶1人

株式会社ガスト
〒380　長野市南石堂町1293　TEL.026-224-7300

★★★★★★★★開発スタッフ募集！★★★★★★★★

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②〜④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
翔べ、鋼の翼を持つ者達よ!
STAHLFEDER
シュタールフェーダー
～鉄甲飛空団～
縦スクロールシューティングゲーム
シュタールフェーダー
～鉄甲飛空団～
'95年12月発売 / 予価5,800円(税抜)
●シューティングとCG技術の融合
*自機は性能の違う4種類のなかから選択します。
*幅広いユーザーに楽しんでもらうため、難易度は低めに設定しました。
*リアルタイムポリゴンを用いたボスキャラクターは迫力満点です。
*ポリゴンで地形障害を配置し、撃つだけでなく避ける要素も盛り込むとともに、今までにない臨場感ある演出を可能にしました。
SANTOS
株式会社サントス〒103 東京都中央区日本橋小伝馬町7-16 小川ビル6F
TEL.03-5641-1021(代) 03-5641-1015(ユーザーサポート)

電撃 Soft Station

いよいよお正月も間近
お正月といえばお年玉と冬休み！　PSソフトを買って
家でゲーム三昧って人も多いんじゃないかな？
それもいいけど新作のソフトのチェックも忘れずに！

PART:2 1996 FEBRUARY
電撃ソフトステーション

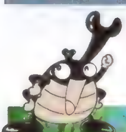
"生まれ変わる"という壮大なテーマがつむぎ出す物語
東京湾の埋め立て地にあったといわれる「昆虫の楽園」とは？

TIZ
～Tokyo Insect Zoo～

AVG

PS I ♥ YCN！ [illegible]
掛け合いを聞いてるとなかなか笑えて良いです。本当だよ。
（でも時々何やるか解らなくなって大騒ぎしながら楽しんだ小林）

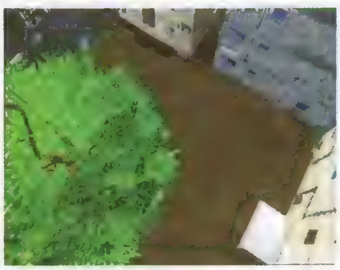
ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	ゼネラル・エンタテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	96年春予定		



"プレイング・ムービー"で、昆虫の視点を体験しよう



通常のＲＰＧやＡＶＧと違い、文字によるメッセージ表示のないＡＶＧ。ボタンに割り振られた音声データで会話をしながら、物語が展開していくのだ。ある日、ひょんなことからカブト虫になったリョウ。仲間たちと旅に出ることになるのだが…。



▲リョウが最初に遊んでいる空き地。まずは自分の家に帰ってみよう。



▲左側からザッカ、リョウ、ブル、オーガの４人組。もちろんみんなカブト虫だぞ。

"ＴＩＺ"に登場する昆虫たち

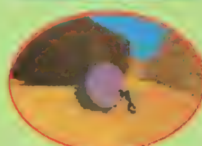
"ＴＩＺ"の世界の主役はもちろん昆虫。50種類以上の昆虫が登場するぞ。今回紹介したのは、旅の前半で会うことができる虫達だ。



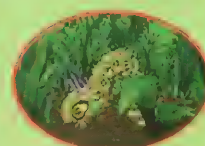
カミキリムシ



ミツバチ



フンコロガシ



シャクトリムシ

ゲームの流れ

メッセージを選べば、会話が進行していく。返事次第で相手の反応も変わってくるぞ。その会話の途中や前後にアニメ画面が入るけど、ここでは操作の必要がないので見ているだけでいいのだ。そして会話でもらった情報をもとにして、リュウの視点で動ける３Ｄ画面に移行していく。３Ｄ画面の時でも、画面内のキャラクターと遭遇したりすると、必要に応じて会話シーンやアニメシーンに移行して、また物語が広がっていくのだ。

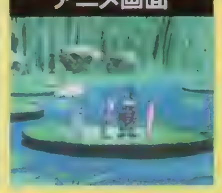
３Ｄ画面



会話画面



アニメ画面



コレがリョウの飛行シーンだ！



カブト虫となったリョウは自在に空を飛べるようになる。まず上羽を開き、その状態で下羽を動かせばて飛びたつことができるぞ。飛び立ったらあとは方向操作だけでＯＫ。ただし飛べるのは夜間だけなので要注意。

TIZ

『卒業』シリーズの彼女たちと、今度は等身大のお付き合い
彼女たちとの出会いは、少年に何を与えてくれるだろう？
甘酸っぱい青春の想い出が、今ここによみがえる……!!

卒業～クロスワールド

AVG

PS.I LOVE YOU!

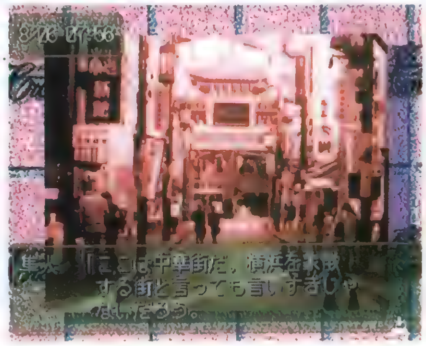
ドリフターズから始まり、クレイジーキャッツを経て、やすきよに至る。出そろった感はあったけど、探せばまだまだ見つかるモンですな。そんなわけで「クロスワールド」。どうやらゲームの基本部分は見えてきたようだ。このまま行くと、非常に期待できそうな予感。「卒業」シリーズのファンならずとも首を長くして待っていることだろう。こうまで期待させられちゃ、黙っていられないよね。早く出ないかなぁ。　（ジュピター藤平）

高校生活を通じ女のコと仲良くなろう！

基本的に１年単位で開催されることの多いプレイ・バイ・メイル、略してP.B.M.（P.B.M.についての詳細は右ページを参照してほしい）。今年は、あの育成ＳＬＧ『卒業』シリーズのキャラが総登場する世界を舞台に、さまざまな物語が繰り広げられている。その名も『卒業～クロスワールド』。このＰＳ版『卒業～クロスワールド』は、前述のP.B.M.の世界を舞台にしたＡＶＧだ。とはいっても、内容自体はまったくのオリジナル。プレイヤーは分身となる主人公を介して、さまざまな女の子たちと出会うことになるぞ。もちろん、その中には『卒業』シリーズでおなじみの、あの５人組×２チームも含まれる。まだ見ぬ出会いに、胸が高鳴ってこないか!?

中華街

▶「クロスワールド」の舞台は、横浜をモチーフにした街。だから当然、中華街だって存在するのだ。





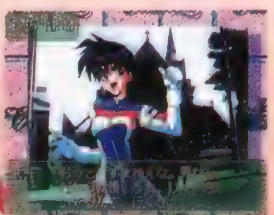
◀「クロスワールド」の世界で言う繁華街。ここではどんな出会いがあるかな？

新元町商店街

登場するのはあの10人(+2人)!!

「卒業」シリーズで、一躍ゲーム界のアイドルともなった10人娘。それにＰＳ版オリジナルの２人を加えた合計12人の女のコが、このゲームには登場する。最終目的。それは、彼女たちと仲良くなることだ!?

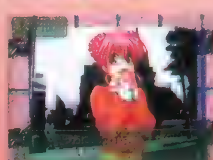




◀「卒業」より登場の新井聖美。この格好は、どうやらツーリングの途中らしい。

▼「Ⅱ」より安田舞奈。考え事をしている様子。ボッとしてると危ないぞ。





▲「Ⅱ」の谷由利佳は志村を探しているらしい。お気楽娘同士、いいコンビだ。

『卒業』シリーズを知らないキミのために

清華女子高等学校

卒業－グラデュエーション－

ここから歴史は始まった！記念すべき第１作目!!

育成ＳＬＧ創生期に、そのジャンルとしての確立を支えた立役者として高い評価を受けているのが、この「卒業～Graduation」だ。高校教師となり、女子高生の卒業までの面倒を見るという斬新な設定が話題を呼んだ。パソコンで登場し、後、コンシューマではＰＣエンジンに移植された。さらにこのゲームの実写版である『卒業Ｒ』が多機種でリリースされている。『卒業』ファンなら期待しないわけにはいかないだろう。



◀これが画面写真。ちなみに、写真はＰＣエンジン版だ。

　※画面は開発中のものです。

出会いは足で稼ぐのだ!!

ただ待っているだけでは運命の出会いなんてものはそう都合よく訪れないもの。現実はそんなに甘くはない。もちろんその辺の厳しさは、このゲームでもばっちりシミュレートされている。と言うわけで、出会いを求めてマップを移動しよう！　基本的にこのゲームのシステムは、マップ上のポイントを移動し、女のコと出会えたら会話をして、またマップ上を移動する……ということの繰り返しだ。それぞれの女のコの性格を把握し、彼女たちの行動パターンを読むことが攻略への近道。とにかく足を棒にして歩き回ろう。



◀突発的にイベントが勃発する場合もあり。どんなイベントがあるのか、今から非常に楽しみだ。特に、恋愛がらみのヤツね。

マップ移動



まずは全体マップが表示される。この中から、狙った女のコがどこにいるのか推理し、次に行きたいポイントを選択するのだ。

地理ポイント



たとえばここは彼女たちが通う清華女子高。おお、なんだか誰かに会えそうな気がする!!　と……。

女のコ（横山）登場



横山めぐみ登場！と相成るわけだ。ちなみにこれは開発中なので、実際にも会えるかは保証しないが。





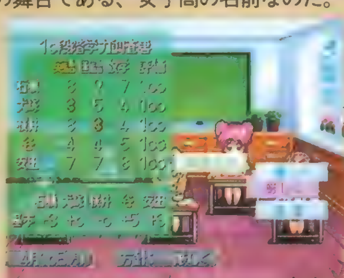
▲女のコたちとは、さまざまな出会いが用意されている。もちろんそれは、プレイの仕方によって変化していくことは言うまでもないだろう。何度もアプローチを繰り返すのだ!!

ウキウキ講座

卒業II―ネオ・ジェネレーション―

華麗にリニューアル 新任教師の受難は続く!?

ＰＳユーザーなら、こちらのタイトルは知っている人も多いかもしれない。先頃リバーヒルソフトからめでたくＰＳに移植されたばかりだ。基本的には前作のイメージを踏襲しつつも、システムは大幅にリニューアルされ、遊びやすいものになっている。『クロスワールド』の予習として、事前にプレイしておくのもいいかもしれないぞ。ちなみに清華女子高というのは、シリーズ通しての舞台である、女子高の名前なのだ。



▶こちらは『II』の画面写真。モチロン、PS版だ。

では解説しよう。P.B.M.とは何なのか!?

プレイ・バイ・メイル。簡単に訳してしまえば、手紙で遊ぶ、ということになる。郵便を介し、多人数で同じ世界の中で遊んでしまおうというのがその趣旨だ。多数の作者が作り上げる、先の見えない小説と考えるとわかりやすい。P.B.M.『卒業～クロスワールド』は株式会社Ｍ２の主催で行われている。P.B.M.についての問い合わせは、平日13～18時の間にTEL03-5610-4110、株式会社Ｍ２まで。



◀いつも脳天気な志村まみは「卒業」からの登場。その明るさに救われることも多いんだけど、ね。



5人の登場人物を切り替えてプレイできる、新感覚のAVG
複雑に絡み合う人間関係が、昆が昆を呼ぶ物語を展開させる

厄(YAKU)
〜友情談疑〜

AVG

PS,I♥YOU! これはかなりいいです。でも「ホラーが嫌い!」っていう人は絶対ダメでしょうね。この作品はシステムだけじゃなく、絵のセンスでも独創的なトコが良いなぁ、って思いましたね。(楳図かずおの次は、日野日出志ライクが欲しいと切に願う小林)

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	アイディア・ファクトリー	対応周辺機器	なし
発売日	1月13日		

新システム"ザッピング"で、立体化される恐怖の物語

選択肢の選び方でシナリオが変化するだけでなく、５人の登場人物を切り替えて操作することで、ストーリーが変化していく新しいＡＶＧ。最初のプレイでは２人のキャラしか操作できないが、１回クリアすることによって、使えるキャラが１人ずつ増えていく。前回のプレイ時に不可解な行動を取ったキャラでプレイすると、その理由が解る、といった具合で話が展開する。





◀▲ハサミを持った怪人に、目も鼻も口もないのっぺらぼう。



▶突然学校から聴こえてくる裕一の悲鳴。待っていた４人の間に緊張が走る。一体何が起こったのか？



▶泣きながらも、ムシャムシャとイモ虫を喰らい続ける怪物。この怪物の正体は一体なんなのか？　何度もプレイしないと答えは解らないぞ。

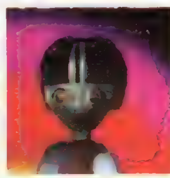
登場人物

主人公



プレイヤーの分身である主人公。見かけによらず、正義感が強い性格なのだ。１番最後にかんなと２人で学校に入っていくことになる。

かんな



少女趣味タイプの女の子。主人公のガールフレンドでもある。最初のプレイ時から操作することができる。主人公のことが好きなのだ。

英明



子供っぽいところがある、イタズラ好きなタイプ。見た目は色男で、京子と仲がいいのだ。５人の中ではリーダー的存在といえるだろう。

京子



キレイな顔をしているが、性格と口が少し悪く、無愛想なタイプ。かんなの気持ちを知っていて、主人公と２人にしてあげようとする。

裕一



集合場所に遅れてくるが、自ら「タイムカプセル」を掘る役を買って出て、最初に学校に乗り込んでいく。将来の夢は医者になること。

ザッピングとは…

このシステムの特徴は、現在プレイヤーが使っているキャラ以外の、操作していないキャラも同時期になんらかの行動をとっている点だ。その見えない行動をザッピングして見ることによって、徐々に物語の全貌が見えてくる仕組みなのだ。

STORY

ある夜、５人の若者たちが子供の頃に埋めた「タイムカプセル」を掘り返すために学校に集まった。しかし学校は１年前に遭った事件のせいで、現在は廃校になっていたのだ。１人また１人と学校に入っていく若者たち。これから起こる真の恐怖に気づかないまま…。

変なCMも入ってるゾ





続編『アルナムの翼』へ向けたユーザーサポート作品
これをプレイすれば、『アルナム』のすべてがわかる

アルナムの牙
～獣族十二神徒伝説～

AVG

PS.I LOVE YOU! 声優の吉田古奈美さんが2役を演じていて、コナミストとしては要チェック。しかもこのキャラは2人とも死んじゃうんだから、泣かせます。でも一番好きなセリフはタランダの「アンタに一度抱かれたかった」ってやつ。いいねぇ、シャッコの野郎。　（メイ九号）

ジャンル	AVG
メーカー	ライトスタッフ
発売日	96年1月中旬予定

価格	¥3,980
対応周辺機器	なし

PCエンジンの人気RPGをAVGにリメイク!!

木村明広デザインの魅力的なキャラクターが高い人気を得た『アルナムの牙』。RPGの部分をカットし、AVGにリメイクしたことで、ストーリーがスピーディに展開していくぞ。防人として選ばれた獣族の若者たちが、やがてアルナムの地を救う宿命へと導かれていくドラマを堪能しよう。



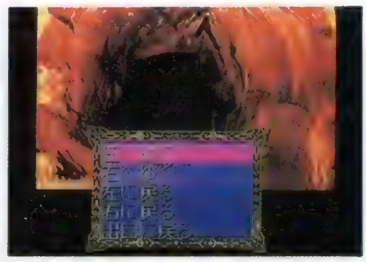
▶彼女にとって幸せな最後を遂げる一種九号の悲しいシーン。声優さんのセリフも入って、この場面は涙なしでは見られない。


◀画面構成は違うが、ストーリーはPC版と同じなのだ。


◀やっぱりラブラブになっちゃう2人。

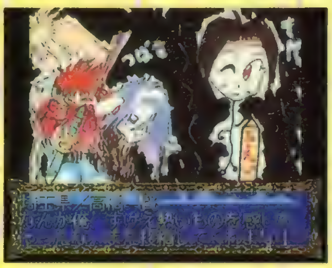
3Dダンジョンもあるぞ!

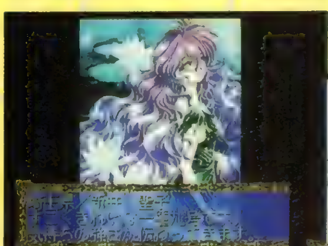
PC版のダンジョンは斜め見おろしの一般的なものだったけど、このPS版では3Dに変更されているぞ。進行する方向を選んで進んでいくと、奥にはボスが待っているのだ。


▲ダンジョンの中はそれほど長くない。迷ったら入り口からやりなおすことができるぞ。

ファンから募集したイラストを発表!

ファンの熱い想いが込められたイラストも収録されているぞ。これは各雑誌で募集したユーザーの作品。応募した人は、どんなコメントがつけられているのか楽しみだね。


◀各作品にはメーカーからのコメントが付けられているぞ。


▲十二神徒のイラストが多い中、サブキャラの作品もあるのだ。

▼カラーではないイラストも収録されている。ほのぼのしてます。


卓上カレンダーもついてくる!!

このソフトには購入特典として、'96年の卓上カレンダーがついているぞ。12人のキャラクターがそれぞれの月ごとに描かれた、ファンには涙ものアイテムなのだ。これは買うしかないね!!



パソコンで生まれたリアルタイムSLGは、当然マウスにも対応！ 敵国の戦略なども完全同時におこなわれているので、待たされることなくゲームをプレイできるスグレ物なのだ。

昇龍三國演義

SLG

PS.I LOVE YOU! とりあえず楽チンっすね。「開墾」とか「治水工事」みたいな作業とかって全然ないし。昔から思ってたんだよ、なんで一国の主なのに、ずーっと「開墾」ばっかやってなきゃいけないのー？、って。
（本当に王様になっても「開墾」は絶対に人任せにする小林）

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	マウス
発売日	96年2月23日		

リアルタイム進行のＳＬＧでは、「即時決断」が勝利のカギ！

ＳＬＧにありがちなターン制システムを排除し、リアルタイム制で楽しめるよう作られたＳＬＧ。画面は『ポピュラス』や『シムシティ２０００』のようなクォータービュー形式を採用。このリアルタイム制のおかげで、敵の城を攻めている間に自国を攻められたり、反対に敵の裏をかいて、空になっている城に攻め入れる、など今までにはありえなかった戦略も使えるのだ。

選べるシナリオは４種類

・シナリオ1：１８５年
漢王朝は膨れ上がり、内部組織で権力闘争を繰り返し、混乱状態が続いていた。その政局を打ち倒すべく現れた張角。その張角のひきいる黄巾党の乱が起き、その快進撃ぶりは、漢王朝を震撼させるほどであった。

・シナリオ2：１８９年
何進が実権を握ると、再び王朝では権力闘争が再燃した。何進は反対派を討伐すべく、董卓を討とうするが逆に暗殺されてしまう。その董卓も、呂布に殺されてしまい、この後、世は無政府状態が続くことになる。

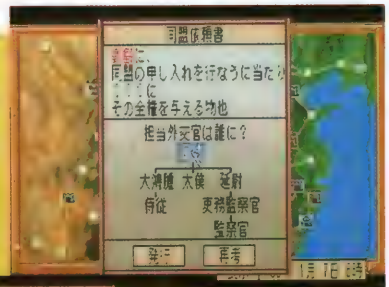
・シナリオ3：１９５年
曹操が呂布軍を打ち破り、呂布は処刑された。劉備は袁紹と同盟を結ぶことになるのだが、曹操はこれに激怒し、猛攻撃を加えることになる。そしてその最中に袁紹は病死し、曹操は華北を統一するのだった。

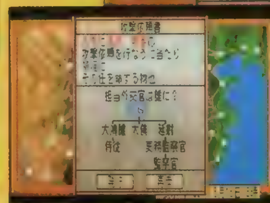
・シナリオ4：２０９年
孔明と出会い、戦略面の強化を計る劉備。そして、その頃には天下のほとんどを手中に収める勢いであった曹操が、赤壁の戦いで大敗北を喫し、後の三国時代の英雄達の力が拮抗し始めるようになるのだった。



画面は完全クォータービュー

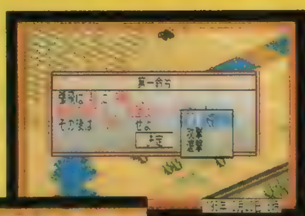
外交





▲◀同盟をうまく結べるかどうかは、ひとえに外交官に掛かってくる。一度同盟を結べば、他の国を攻めてくれ、と攻撃の依頼などもできるようになる。人物選出は慎重に。

戦争

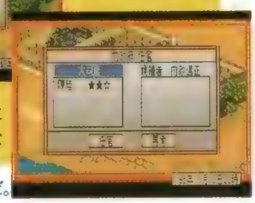




▲◀戦闘は、上の写真のように出てくる単語を選んで命令書を作るだけ。戦闘命令書を発行してしまえば、後は将軍に任せるしかない。

内政





▼▶プレイヤーが実際に指示を下すことはほぼない。適材適所に人を割り振れるかどうかが重要だ。

リアルタイム進行

Ａ国と同盟依頼の調停中でも、いきなりＢ国に攻められることがあるぞ。綿密な作戦を立てながらも、即断即決で物事を処理できないと、戦いには勝ち抜けないぞ。

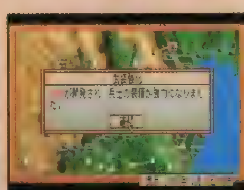


◀リアルタイム制といってもペースは変更できるので始めのうちは、ゆっくり目のペースで始めるといい。

マルチイベント

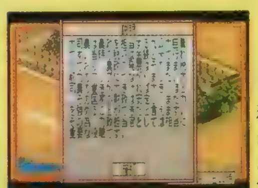
敵城に侵攻している途中で、他国の軍隊に先を越されてしまうこともあるし、悪くすれば主力軍隊が侵攻して、手薄になっている自国を攻められることだってあるのだ。

▶戦闘中でも兵器開発は続けられている。タイミングが良ければ戦闘中の兵士たちの防御力を上げられるぞ。



任官制度

自国内の武将の適正、能力を考えて人材登用を行おう。たとえば戦闘自体は苦手でも、新兵器の開発によって、間接的に軍隊を強化できる武将だっているからだ。



◀役職名をクリックすると、その職務内容を知ることができる。成果をあげた武将には俸禄を忘れずに！

ホラータッチのコマンド選択方式のサウンドノベル登場!
あなたは大魔王ルシファーの召喚を阻止できるのか?

エコエコアザラク

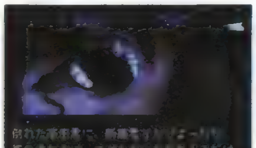
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ポリグラム	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	95年12月29日		

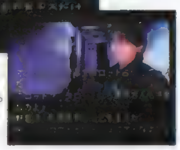
黒魔術を使い、学校に秘められた謎を解け

映画化された人気ホラーコミックをもとに作られたAVG。主人公の黒井ミサは、奇妙な魔力に引き寄せられてある高校に転校してくる。放課後、帰宅しようとするミサたちだが、玄関には鍵が掛かっており、外へ出ることができなくなってしまった。次々に奇妙な死を遂げる生徒たち。誰が何の目的でこんなことをするのか? 恐怖の物語はマルチシナリオで展開していくぞ。


▲学校が建つ前に住んでいた家族は、一家で黒魔術を信仰していたが、なにか関係あるのか?


▲吉野公佳が演じる、映画版の「黒井ミサ」。


◀カミナリに打たれて絶命した高田。次の犠牲者は?


▶ミサにからむ水野。彼も黒魔術に関する知識を持っている。

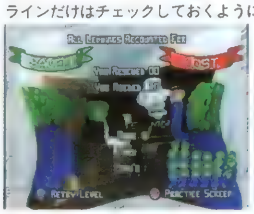
あの超有名な『レミングス』が3DになってPSに登場!
レミングスの視点で歩くこともできるぞ

3Dレミングス

ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	SCE/Inter	対応周辺機器	未定
発売日	96年2月予定		

大幅にパワーアップしてあの名作PZGが復活!


▲まずはフィールドのそばを回転しながら観察しよう。そしてオーダーの確認も大切だ。最低ラインだけはチェックしておくようにしよう。


◀ステージ終了後の成績発表。全滅させてしまうと、一斉にブーイングをあげる。

左に向かって歩くだけのレミングに、様々な指示を与えてゴールを目指す超有名PZG。今回の最大のウリは、レミングスの視点を体感できること。仕掛けられた4つのカメラでも見えない場所は、レミングス視点で確認しなければならないのだ。「奥行き」という新たな概念のおかげで、今まではあり得なかったような仕掛けも出てくるので、柔軟な発想が求められるのだ。


▲島をタテに見れる視点。すぐ正面に"カメラ4"が見えている。この状態から、もっと寄ったり離れたりすることももちろんできるのだ。とりあえず、初めてのステージでは1回ずつは視点を切り替えるクセをつけておくと便利だぞ。

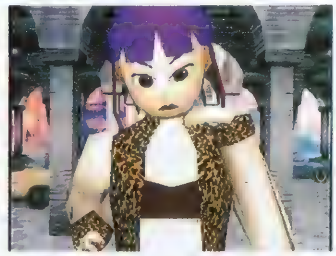
『鉄拳』、『リッジレーサー』でおなじみのナムコから麻雀ゲームがやってきた!
ナムコマージャン

スパローガーデン

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年1月1日		

リアルさを追求したイカサマなしの本格麻雀

3Dポリゴンの見た目が話題になりがちだが、最大のウリはナムコが誇る"究極の思考ルーチン"。これのおかげで、内部操作のようなイカサマが一切ナシ。登場するキャラも、打ち回しにクセや性格がつけられていて、駆け引きをちゃんと楽しめるようになっている。また、「トレーニングモード」は、本当の初心者にも解るようにと、ていねいに説明してくれているのだ。


▲登場するキャラたちは、歓声をあげたり、ボヤいたりとリアルに作られている。

アメコミ風のキャラクターがPSで大活躍!
見下ろし型3Dアクション・シューティングが登場!

ブラッドファクトリー

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	96年3月予定		

未来が舞台のアメコミ調正統派バリバリSTG!

アメコミっぽい6人のキャラが所狭しと暴れ回る、見下ろし型の3DSTG。舞台は戦争で荒廃したある銀河系。6人の無法者が無実の罪(少なくとも今回は)を着せられて、その銀河系で最も厳しい環境の牢獄惑星に投獄されてしまったことから始まる。プレイヤーは6人の中から一人を選んで、立ちはだかる看守や、厳重な脱獄防止マシンを倒して惑星から脱出するのが目的だ。


▲どのキャラでも使える武器は2種類。通常のガンタイプの武器の他に特殊攻撃を持っている。

ボディ、アーム、レッグ、目の4つのパーツを
自由に組み合わせて自分だけのロボットを作って戦わせよう!

ROBO·PIT

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	アルトロン	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	96年1月13日予定		

かわいいロボットの本気のバトルなのだ!

4種類のパーツを組み合わせて、ロボットを作り1対1の戦いを繰り広げるACT。数多く用意された各種のパーツのおかげで何百通りも組み合わせが可能なのだ。プレイヤーの目的は100位まであるロボットランキングに101位から挑戦し、最終的にはチャンピオンになることだ。VSモードでは、好きにデザインしたロボットを操って友達と腕を競い合うことができる。


▲アームパーツの選び方ひとつで、戦闘方法は大きく変わってくる。慎重に設計しよう。

自然環境を守りつつ、惑星を開発していかなければならない！

NEO PLANET
ネオ　プラネット

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	未定
発売日	96年4月予定		

バランスのいい惑星開発を目指せ 環境保護がテーマの大型SLG

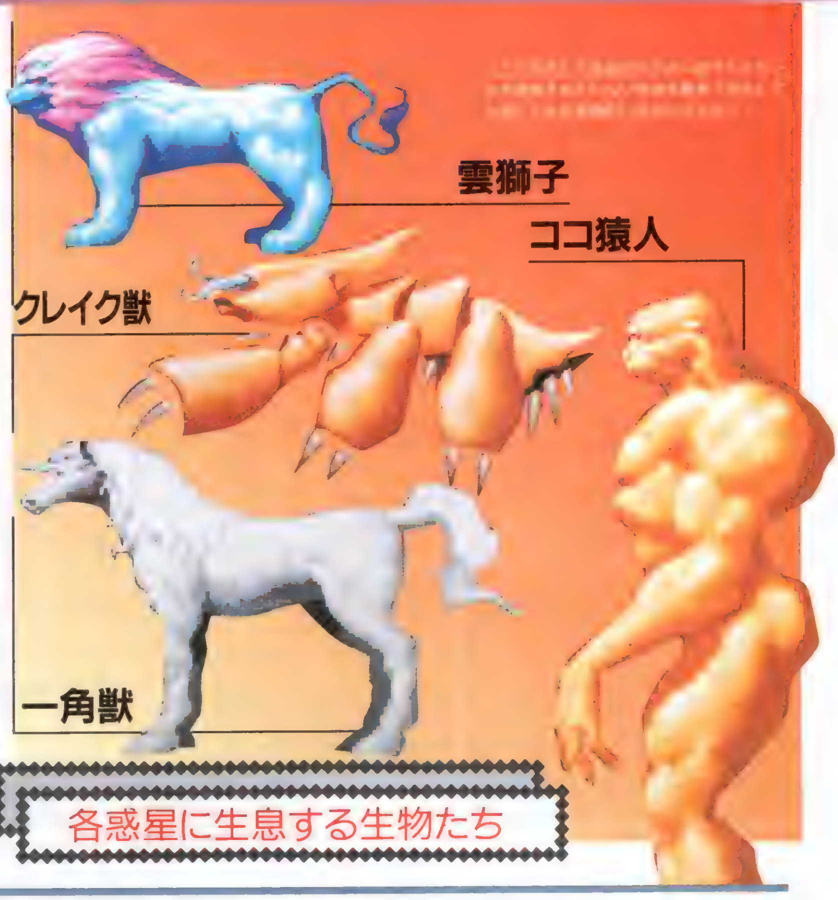


◀惑星上にビルを建造。回りに与える影響なども、じっくり考慮してから工事に取りかかるようにしよう。



▶開発時に事故などが起きると、ニュースとして報道されることになるぞ。

バランスのとれた開発を進めていくマルチエンディング形式の惑星開発ＳＬＧ。プレイヤーは、開発財団の総裁となり５つの惑星を開発していくのだが、秘書や各部署の担当者と話をすることによって、ゲームの展開が変わってくる。また面白いのが各惑星に住んでいる生物の生態育成で、実在しない生き物が20種類以上も登場する。それぞれに、「牙が高く売れる」や「湿地に生息し、水源を汚す」などの特徴があるのだ。生物や環境のことを考えた開発が大切だ。



各惑星に生息する生物たち

激しいドッグファイトが体験できる、通信対戦が熱い３ＤＳＴＧ！

SIDEWINDER
サイドワインダー

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	アスミック	対応周辺機器	アナログジョイスティック
発売日	96年1月19日		通信ケーブル、メモリーカード

世界中の戦闘機を操って、音速を超えた攻防戦を展開せよ！

強力な軍事力を誇る国際的な犯罪組織が本格的に活動を開始した。国家レベルに達しているといわれるその空軍力に対抗すべく、組織されたのが〝ＳＩＤＥＷＩＮＤＥＲ〟だ。ゲームモードは、好きな機体を操ることができる〝トレーニング〟と、稼いだ賞金で機体や武器を購入することができる〝ミッション〟、通信ケーブルを使用して楽しむ〝ＶＳバトル〟の３種類がある。視点の切り替えもできるので、計器類を確認しながら戦うことも、前のめりにドッグファイト集中することも可能なのだ。コクピット内の計器は、方位計やレーダーのようなごく基本的な物から、湾岸戦争で使われたような「ミサイル・カメラアイ」まで用意されている。肝心のミッションも当然豊富に用意されて「対空中戦」や、「対地上戦」、「複合戦」などが選べるのだ。〝ＶＳバトル〟では、２Ｐ対戦ならではの、１対１のドッグファイトを楽しめるぞ。



▲６種類の機体には、それぞれに違った特徴があるぞ。

▼ミッションの途中で撃墜されたり、墜落したりすると、インスタントリプレイを見せてくれる。





▶管制室でメニューを決定。次に機体を決めることになるのだ。

迫力のドッグファイト!!

視点は２種類



H.U.D

▲敵の工場地帯を発見！　連続でロックオンして一気に離脱しよう。このような状況ならば、視界の広いＨ.Ｕ.Ｄのほうが有利で戦いやすい。



コックピット

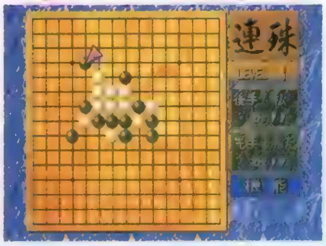
▶敵機に前後から挟まれたときには、レーダーで確認しながら、後ろの敵を振り払おう。敵ミサイルを惑わすことができる「チャフ」は、ノーマルモード時には自動的に発射されるのだ。

7つのゲームを1度に楽しむことができるテーブルゲーム!
『達人』の名に恥じないソフトだぞ

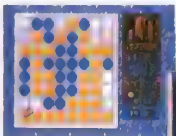
ゲームの達人2

ジャンル	TBL	価格	¥8,900
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	なし
発売日	96年2月予定		

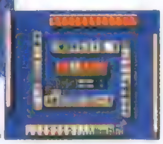
7倍楽しめるお得な1本 思考ルーチンも高水準だ



▲書いて字の如く、石を連ねる「連珠」。連珠ルールや五目ルールなどのルール設定から、制限時間や思考の強さなども任意で変更できる。



◀「プレイス」はオセロと似たゲームだ。



▶ポピュラーな4人打ち麻雀を採用している。

「将棋」、「囲碁」、「麻雀」、「連珠」、「プレイス」、「バックギャモン」、「チェス」の7つのゲームをまとめて楽しめる買い得なTBL。初心者には、思考ルーチンやルール、難易度を変えることができる「フリー対戦モード」。上級者には7人の達人が君臨する「達人モード」がそれぞれ用意されていて、初心者から上級者まで一緒に楽しめるような作りになっているのだ。



▲それぞれのゲームに、最強の実力を持っている七福神と戦う「達人モード」。このモードでは、どのゲームでも一定のルールが決まっていて、プレイヤー側からルールの変更はできないようになっている。キミは7つすべてのゲームで達人の称号を手に入れることができるかな!?

ホラーな感覚が新しいトラップシミュレーション登場!
キミは魔神を復活させることができるか?

刻命館

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	未定
発売日	96年2月予定		

生ける死霊となって 人間の生命力を奪うのだ!

プレイヤーは「呪われた館」の主人となり、館の中に罠やモンスターを配置して侵入者を殺すという異色のトラップSLGだ。侵入者を殺すか、または捕らえ生命力を奪い、魔力を増大させて祭壇の魔神を復活させるのが最終目的なのだ。また捕らえた侵入者はモンスターに改造して、屋敷内に配置できたりもするダークな設定が新しい。増改築で自分だけの館を作る事も可能だ。



▲勝手に姫に襲いかかってしまうモンスターの狼男。モンスターの配置が逆に裏目に。



▲王軍最強の将軍をトラップに誘い込んだ!



◀"製造"ではワナを作るか、モンスターの合成かを行える。



▶アイコンを選ぶだけで、一瞬にして館の改装ができるのだ。

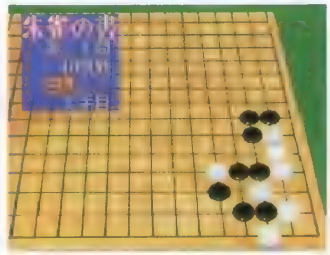
上級者から初心者まで楽しむことのできる詰め碁ソフト
これでジックリと勉強すれば強くなれる!?

四神の巻

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	バップ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年1月19日予定		

これぞ詰め碁の決定版! 問題数はなんと500以上

詰め碁の三大古典といわれる「官子譜」、「玄々碁経」、「碁経衆妙」から選りすぐった傑作詰め碁集。それらの問題を"攻め"や"しのぎ"、"手筋"などの視点で分類して、基本問題を加えて四つの書に分けてあるのが、タイトルの「四神の巻」なのだ。また、三國志を模して作られた基本問題での戦略ゲームと、コンピュータの打ち筋を研究できる「鑑賞モード」も入っている。



▲「四神の巻」の中では、1番基本とされる"朱雀の書"。それでも難易度は高い。

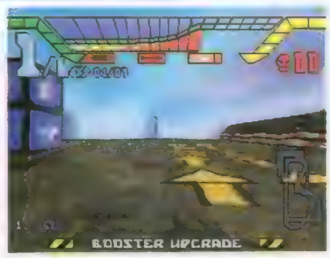
勝つためには手段を選ぶな! 近未来を舞台にした超過激な
レーシングゲームがついに日本に上陸!

ハイオクタン

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	未定
発売日	96年1月13日		

他車を破壊して前に出ろ 超バイオレンスRCG!

ポリゴンを使った近未来が舞台の暴力的なカーレース。ゲームモードは5種類用意されていて、ただ単純に速さだけを競うものから、他のホバーカーと攻撃しあい最後に生き残ったものが勝ち、なんて過酷なルールのものまであるのだ。レース中に出てくるパワーアップアイテムを使えば攻撃力、防御力を上げることができる。レースと攻撃の織りまぜ方が勝利への重要ポイントだ。



▲この視点はドライバーズポジション。この他にも、あと3種類の視点が用意されているぞ。

大人から子供まで誰でも気軽に楽しめる
ポリゴンカートゥーン(ポリゴンでつくるマンガ)が登場!

うぇるかむはうす

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年2月23日予定		

ホームドラマタッチのドタバタ喜劇AVG

AVGにありがちな陰湿なホラーっぽさや、殺人事件の血生臭さを排除して作られたライトさがウリ。主人公はマイアミに住んでいる金持ちで物好きの叔父さんの新築祝いに招かれ、はるばるシカゴからやってきたのだが果たして叔父さんに会えるのか?また、屋敷には他にも誰かが住んでいるらしいので、探してみよう。ユーモアたっぷりの物語は、年齢を問わず楽しめる。



▲叔父さんが仕掛けた、フザけたトラップをクリアして、隠された目的を探しだすのだ!

PS ソフトデータベース

現在発売中の全155タイトルを完全収録

ニューイヤー突入！ いくぜ！電撃PS!!

TVから「ポンッ」という音がしたら、それはPSのCMの合図。条件反射でついついTVに目がいっちゃうんだよね。（総購入金額は全ソフトを1本ずつ購入した場合のものです）

94年12月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
A.IV.EVOLUTION	SLG	アートディンク	12月3日	¥7,800
「A列車」のPSバージョン。基本のシステムは変えず、オリジナルモードを追加。				
A.IV.発売記念限定セット	SLG	アートディンク	12月3日	¥10,800
マウスとマウスパットを同梱した初回限定版。今から手に入れるのは不可能に近い。				
クライム・クラッカーズ	RPG	SCE	12月3日	¥5,800
アクション要素が濃い。超美麗なエンディングはファンの間で語り草。				
極上パロディウスだ！DELUXE PACK	STG	コナミ	12月3日	¥5,800
元祖MSX版も入れて欲しかった、との意見もちらほら聞かれます。				
TAMA	ETC	TWI	12月3日	¥5,800
箱のような空間の中に作られたフィールドの上でボールを転がし、ゴールを目指すゲーム。				
[illegible]	ACT	テクノソフト	12月3日	¥6950
必殺技が派手な横スク格闘ACT。3人のキャラが登場し、2人同時プレイが可能。				
麻雀悟空 天竺	TBL	シャノアール	12月3日	¥5,800
華美な演出は一切なしの正統派麻雀ゲーム。ポリゴンはお好みでないアナタに。				
麻雀ステーションMAZIN麻神	TBL	サンソフト	12月3日	¥5,800
ポリゴンのキャラクターたちと対局する4人打ち麻雀ゲーム。珍妙な感覚がウリ!?				
リッジレーサー	RCG	ナムコ	12月3日	¥5,800
今遊んでもやっぱり楽しい。PS初期の作品とは思えないクオリティの高さを誇る。				
[illegible]パチスロハンター	ETC	フォーラム	12月9日	¥6,800
漫画をそのまま取り込んだデモシーンが特徴のパチスロゲーム。				
ツインビー対戦ぱずるだま	PZG	コナミ	12月9日	¥5,800
元祖アーケード版もプレイ可能。ツインビーとはまた違った味があって面白い。				
KING'S FIELD	RPG	フロム・ソフトウェア	12月16日	¥6,300
アクション性の高い、辛口の3D・RPG。謎解きや演出もかなり凝っている。				
モータートゥーン・グランプリ	RCG	SCE	12月16日	¥5,400
ファンタジックな世界感のレースゲーム。操作感が独特で、上達するには慣れがいる。				
柿木将棋	TBL	アスキー	12月22日	¥7,800
画期的なシステムをいくつも搭載した将棋ソフト。通好みの1本だ。				
GEO-CUBE	PZG	テクノスジャパン	12月22日	¥5,800
某テトOスのトップビューバージョン!? 対戦プレイはかなりハマる。				
実況パワフルプロ野球'95	SPG	コナミ	12月22日	¥5,800
SFCの人気シリーズを移植。PS版オリジナルの要素も盛りだくさんだ。				
ツインゴッデス	格闘ACT	ポリグラム	12月22日	¥7,800
実写とアニメーションが融合した斬新な格闘ACT。ゲームシステムも独特。				
[illegible] Sound Collection Vol.1	ETC	アスミック	12月22日	¥5,800
アニメを見るノリで楽しめるデジタルコミック。ゲーム中に挿入されるCMが変。				

95年1月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
[illegible] 闘神伝	格闘ACT	タカラ	1月1日	¥5,800
テクニックと連続技を重視した展開がアツイ！ 別ジャケット版も有り。				
[illegible]	RCG	ネオレックス	1月20日	¥6,800
個性豊かな乗り物を操作し、4つの惑星を駆けめぐるRCG。				
キリーク・ザ・ブラッド	STG-AVG	SME	1月27日	¥5,800
3D・シューティングとアドベンチャーの要素が無理なくまとまったAVG。				
サイバースレッド	STG	ナムコ	1月27日	¥5,800
迷路のようなフィールド内で、1対1で戦う3DSTG。戦略性が高く、奥が深い。				
SPACE GRIFFON VF-9	RPG	パンサーソフトウェア	1月27日	¥4,800
卓越した臨場感を持つ3DRPG。渋めだが、全体の水準は非常に高い秀作。				
MYST	AVG	ソフトバンク	1月27日	¥7,800
曖昧なヒントしかなく、さらにそれが複雑に絡んで超難解。まさに「霧」。				
雷電プロジェクト	STG	セイブ開発	1月27日	¥6,800
アーケードの名作を完全移植。筋金入りの難易度もそのままで、マニアには嬉しい1本。				

95年2月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ジグソーワールド	PZG	日本一ソフトウェア	2月3日	¥5,800
多彩な機能がついたジグソーパズルゲーム。組み立てるグラフィックは超美麗！				

95年3月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
アイドル雀士スーチーパイLimited	TBL	ジャレコ	3月24日	¥7,800
特殊なアイテムを使って、普通の麻雀では不可能な勝ち方ができるのも魅力。				
上海 万里の長城	PZG	SCE	3月24日	¥4,800
4つのモードで遊び方は豊富。親切機能付きで初心者でも楽しくプレイできる。				
上海 万里の長城 限定セット	PZG	SCE	3月24日	¥7,800
「上海」のソフトにマウスとマウスパットを同梱した初回限定版。				
宇宙生物フロポン君P!	A・PZG	アスミック	3月31日	¥5,800
奇妙なキャラクターが揃い踏みの落ち物パズル。対戦プレイは手に汗握る面白さ。				
球転界	ETC	テクノソフト	3月31日	¥6950
ピンボールゲームだが、RPGのような深い世界感とストーリーが設定されている。				
スターブレードα	STG	ナムコ	3月31日	¥5,800
往年の名作3DSTGをリニューアルして移植。アーケードモードもある。				
鉄拳	格闘ACT	ナムコ	3月31日	¥5,800
このソフトで基本からやり直しつつ、「2」の発売に備えるべし。				
VICTORY ZONE	ETC	SCE	3月31日	¥5,800
拡大縮小と視点移動が自由にできるパチンコゲーム。かなり大胆な視点でのプレイが可能。				

95年4月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4月14日	¥6,800
ゲーム性を重視した作りはパチ夫くんなればこそ。「楽しい」パチンコソフトだ。				
[illegible]将棋'95	TBL	セタ	4月21日	¥7,900
有段者クラスの人でも手応えを感じられる至高の将棋ソフト。腕に覚えのある方に。				
ガンナーズヘヴン	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
横スク・シューティングアクションの決定版！ 2人同時プレイで爽快度200%だ。				
ぐっすんおよよ	A・PZG	エクシングエンタテインメント	4月28日	¥6,800
アーケードの人気PZGを完全移植。オリジナルステージが多数追加されている。				
Jumping Flash! [illegible]	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
下町情緒あふれるステージ間のデモもポイント高い。ムームー星人がくだを巻くのだ。				
MISSLAND	TBL	アルトロン	4月28日	¥5,800
ポリゴンで描かれたグラフィックの間違いを探すゲーム。多人数で遊ぶのが楽しい。				

95年5月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
エンターテイメント麻雀 That's Pon	TBL	翔泳社	5月12日	¥5,800
対局を盛り上げる演出がピカイチの麻雀ソフト。とにかくよくしゃべる。				
悟空伝説	格闘ACT	アルユメ	5月26日	¥5,800
着ぐるみの西遊記キャラたちが戦う格闘ACT。奇抜さで右に出るゲームはなし。				
ニチブツマージャン 女子高名人戦	TBL	日本物産	5月26日	¥5,800
相手はすべて女子高校生の麻雀ゲーム。ゲームのランクは異様に高い、あなどれない。				
へべれけステーション ポップイっと	PZG	サンソフト	5月26日	¥5,800
へべれけのキャラが総登場するコミカルPZG。一流の声優陣が声をあてている。				

95年6月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ゲームの達人	TBL	サンソフト	6月9日	¥8,900
将棋、麻雀、連珠、プレイスの4つのゲームを3種類のモードで遊べる。大人向け。				
ユニバーサル機[illegible]パチスロ ～[illegible]～	ETC	マップジャパン	6月23日	¥6,800
実際に稼働している7種類のパチスロ台を攻略できるソフト。便利な機能が満載。				
機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	6月30日	¥6,800
原作アニメの名勝負の数々をゲームに再現。4種類の武器を使って敵を撃破せよ！				
競馬最勝の法則'95	ETC	コピアシステム	6月23日	¥6,800
緻密なデータをインプットすることで、信頼性の高い競馬予想をたてられる。				
Falcata～アストラン・パードマの紋章～	SLG	ガスト	6月23日	¥6,800
スゴロクの要領で展開する戦略シミュレーション。最高4人まで同時に遊べる。				
アークザラッド	RPG	SCE	6月30日	¥5,800
簡略化されたシステムと秀逸なストーリーで、幅広いユーザー層の支持を得ている。				
アクアノートの休日	SLG	アートディンク	6月30日	¥6,800
ゲームの中の海底世界は神秘的で奥深い。深遠なる海中を思いのままに散策しよう。				
エースコンバット	STG	ナムコ	6月30日	¥5,800
簡単操作で実戦さながらのドッグファイトを堪能できる。臨場感は抜群。				

95年7月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
くるりんPA!	PZG	スカイ・シンク・システム	7月7日	¥3980
一発逆転性が強い、スリリングな落ちものパズル。良心的な価格に感動。				
動画でパズルだ！ ぷっぷくぷー	PZG	アジェンダ	7月7日	¥5,800
15パズルの要領で動画を完成させるPZGだ。絵とBGMを自作できるモード付き。				
麻雀[illegible]	TBL	アスキー	7月7日	¥7,800
個性豊かな連中を相手に、奥の深い対局が楽しめる麻雀ゲームの本格派。				
実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPG	コナミ	7月14日	¥5,800
選手のデータを'95年の開幕時のものに一新した新データバージョン。				
KING'S FIELD II	RPG	フロム・ソフトウェア	7月21日	¥6,300
前作より自由度は上がったが、難度もきっちり増している。こまめなセーブは基本。				
サイバーウォー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	7月21日	¥8,800
10種類のミニゲームが詰まったバラエティソフト。軽くゲームをやりたいときに重宝。				
Jリーグ 実況ウイニングイレブン	SPG	コナミ	7月21日	¥5,800
PS版はフルポリゴン処理を採用。ボールの行方によって画面のアングルが変化する。				
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	格闘ACT	バンダイ	7月28日	¥5,800
新旧の人気キャラクター27人が集い、最強の座を目指すファン待望の格闘ACT。				
ナイトストライカー	STG	ビング	7月28日	¥6,400
往年の名作3DSTGを忠実に移植。クリアルートが複数あり、何度でも遊べる。				
PHILOSOMA	STG	SCE	7月28日	¥5,800
ステージによって縦スク、横スク、さらには3D視点とタイプが多彩に変化する幕の内STG。				

95年8月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	カプコン	8月11日	¥4,900
ポンキッキーズの人気アニメ「花子さんがきた!!」を題材にしたミニゲーム集だ。				
GROUND STROKE	SPG	エス・ピー・エス	8月11日	¥5,800
ポリゴンを駆使し、選手やボールの動きをリアルに再現。対戦時には画面が2分割。				
3×3EYES ～吸精公主～	AVG	エクシングエンタテイメント	8月11日	¥7,800
ゲーム序盤の選択肢でストーリーが分岐、2本のシナリオが入っている。				
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	格闘ACT	カプコン	8月11日	¥6,800
ブランカ、ディージェイなどアーケード版にはいなかったキャラクターが登場している。				
Zero Divide	格闘ACT	ズーム	8月25日	¥5,800
様々な特徴を持つメカが戦う3D・格闘ACG。人間とはまた違う機械的な動きが新鮮。				
ツァイトガイスト	STG	タイトー	8月25日	¥6,800
宇宙を部隊に展開する3D・STG。全4シーン、8ステージに渡る戦闘を戦い抜く。				

95年9月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
永世名人	TBL	コナミ	9月8日	¥5,300
プレイヤーの手を予測して思考時間を短縮する「予測読み」など、画期的な機能を搭載。				
ウーちゃんのお絵かきロジック	PZG	サンソフト	9月8日	¥4,900
数字をヒントにマス目をぬりつぶし、隠された絵を完成させるPZG。問題数は全300問。				
BOXER'S ROAD	SPG	NEW	9月8日	¥5,800
ジム入門から引退まで、ボクサーの半生をリアルにシミュレートする。				
信長の野望・覇王伝	SLG	光栄	9月15日	¥6,800
新たなフィーチャーが追加され、PS版はさらにゲーム性がアップしている。				
[illegible] Sound Collection Vol.2	ETC	アスミック	9月15日	¥4,900
VOL.2では、PS版オリジナルを含む4本のストーリーが収録されている。				
EXECTOR	STG	アークシステムワークス	9月22日	¥5,300
全5ステージで構成されるダンジョン探索型のSTG。画面の視点が2種類用意されている。				
V-Tennis	SPG	トンキンハウス	9月22日	¥5,800
世界レベルの実戦の迫力をゲームで再現！ リアルさを追求したテニスゲームだ。				
メタルジャケット	SLG	ポニーキャニオン	9月22日	¥5,800
1人で遊ぶモードも充実してはいるが、やはり対戦プレイの興奮には負ける。				
RAYMAN	ACT	UBIソフト	9月22日	¥5,800
ゲームの雰囲気はコミカルだが、難易度は激高のACT。ハンパな腕ではクリアできない。				
EMIT バリューセット	ETC	光栄	9月29日	¥15,800
赤川次郎原作のストーリーで英語が学べる贅沢なAVG。このお値段は。				
キングオブボウリング	SPG	ココナッツジャパン	9月29日	¥5,800
スポーツゲームとしては珍しいボーリングを題材にしたゲーム。もちろんPSでは初。				
三國志	SLG	光栄	9月29日	¥10,800
実写取り込みのビジュアルシーンなど、PSの機能を活かした新要素が追加されている。				
Jリーグサッカー プライムゴールEX	SPG	ナムコ	9月29日	¥5,800
オフサイド・トラップなどの作戦を駆使すれば、実戦クラスの緻密な戦略をたてられる。				
新日本プロレスリング 闘魂烈伝	SPG	トミー	9月29日	¥5,800
実際のレスラーの動きをもとに、1つ1つの技の動きを限りなくリアルに再現している。				
対局将棋「極」	TBL	ログ	9月29日	¥6,800
[極] の名が示すとおり、上級者を意識した作りになっている。				
出たなツインビー ヤッホー！ DELUXE PACK	STG	コナミ	9月29日	¥5,800
「出たツイ」と「ヤッホー」をパッケージングしたお買い得の1本。				
ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	ACT	SCE	9月29日	¥5,800
4種類のおとも（最初は卵）と協力してステージをクリアするのだ。カワイイ！				
ユニバーサル機[illegible] パチスロシミュレーター	ETC	フォーラム	9月29日	¥5,800
シミュレーターとして制作されたソフトなので、信頼度は高いがゲーム性は低い。				

95年10月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	RPG	SCE	10月13日	¥5,800
キャラクターのステータスはより多彩になり、細かなメイキングが可能になった。				
ゲームの達人 THE 上海	PZG	サンソフト	10月13日	¥6,800
上海、紫禁城、龍龍の3つのゲームを1本にまとめた豪華3本立ソフト。				
The鬼退治～目指せ二代目桃太郎～	TBL	日本一ソフトウェア	10月13日	¥5,800
サイコロを振ってゴールの鬼が島を目指すスゴロクゲーム。RPG感覚の戦闘もある。				
トータルエクリプス ターボ	STG	BMGビクター	10月13日	¥5,800
3DOからの移植だが、ゲームスピードや操作性はかなり向上している。				
ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	コナミ	10月13日	¥6,800
日本中でブームを巻き起こした珠玉の恋愛SLG。システムの練り込みは驚異的。				
ときめきメモリアル～forever with you～ [illegible]	SLG	コナミ	10月13日	¥9,800
熱狂的なファンの間では、もはや至宝扱い。プレミア間違いなしの一品。				
HYPERフォーメーションサッカー	SPG	ヒューマン	10月13日	¥5,800
天候の変化によってボールの転がり方が変わるなど、現実的な要素が付加されている。				
豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	格闘ACT	アトラス	10月20日	¥5,800
チームバトルなど、アーケード版最新作のシステムがちょっとだけ盛り込んである。				
サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	エクゼコ・デベロップメント	10月20日	¥5,800
懐かしのLDゲーム2本をカップリングした豪華ソフト。マニアは絶対買いの1本！				
戦国サイバー 藤丸地獄変	S・RPG	SCE	10月27日	¥5,800
隠れ里でキャラクターを育成し、戦略的要素の濃い戦闘シーンがアツイ。				
卒業 ネオ・ジェネレーション	SLG	リバーヒルソフト	10月27日	¥5,800
基本のシステムは多機種のものと同じだが、オリジナルのイベントが追加されている。				
ダークシード	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	10月27日	¥5,800
3日後のタイムリミットまでに、2つの世界の謎を解くホラータイプのAVG。				

95年11月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
井出洋介の麻雀家族	TBL	セタ	11月3日	¥6,500
麻雀好きの家族や近所の人々を相手に、1年間続く麻雀大会を戦う麻雀ゲーム。				
ただいま惑星開拓中！	SLG	アルトロン	11月3日	¥5,800
依頼された内容に従い惑星を作るSLGだ。仲間の能力を活かし効率よく仕事をしよう。				
ビヨンド ザ ビヨンド～遥かなるカナーンへ～	RPG	SCE	11月3日	¥5,800
「次世代」を意識した画期的システムが魅力のRPG。戦闘シーンは秀逸。必見！				
海底大戦争	STG	エクシングエンタテイメント	11月10日	¥5,800
怪しい海底世界を潜水艦で駆け抜ける横スクSTG。奇っ怪な雰囲気を持つ。				

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
[illegible]	格闘ACT	データム・ポリスター	11月10日	¥5,800
経験値による成長システムをとりいれた格闘ACT。キャラの声に人気声優陣を起用。				
ザ・グレイトブリーダーII PLUS	SLG	ヘクト	11月17日	¥6,200
馬主となって競争馬を育てる育成SLGだ。成長させた馬でレースにも出場できる。				
[illegible]	TBL	EAV	11月17日	¥6,800
「天下統一」モードなど、将棋が持つ堅いイメージを払拭するお楽しみが魅力。				
NIGHT HEAD～ザ・ラビリンス～	AVG	フジテレビジョン	11月17日	¥5,800
カルトTVドラマをゲーム化したAVG。世界観や雰囲気は、忠実に再現されている。				
AI将棋	TBL	ソフトバンク	11月22日	¥6,800
人口知能搭載の将棋ソフト。対局のテンポは速く、ストレスは皆無。ゲームモードは多彩。				
A IV EVOLUTION GLOBAL	SLG	アートディンク	11月22日	¥6,800
世界の大都市のマップが追加されたバージョンアップ版。車窓モードは健在。				
オフ・ワールド・インターセプター	STG	BMGビクター	11月22日	¥5,800
武装したマシンで荒野を走り、犯罪者の車と対決するSTG。爽快に撃ちまくれる。				
STRIKERワールドカップ・プレミアムステージ	SPG	ココナッツジャパン エンターテイメント	11月22日	¥6,800
アジアカップとワールドカップの2種類のモードが楽しめるサッカーゲーム。				
ナムコミュージアム VOL.1	ETC	ナムコ	11月22日	¥5,800
ナムコの往年の名作6タイトルと、そのゲームに関する資料が詰まった豪華なソフト。				
ブルーシカゴ・ブルース	AVG	リバーヒルソフト	11月22日	¥6,800
米国が舞台のAVG。実写のムービーはすべて現地でロケを行ったもの。				
燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPG	ジャレコ	11月22日	¥5,800
FCの定番シリーズがPSに登場。選手のデータは今年のペナントレース時のもの。				

95年12月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
戦闘国家	SLG	SCE	12月1日	¥5,800
「行動力システム」と「迎撃システム」を搭載し、より現実に近い戦闘を楽しめる。				
Dの食卓 コンプリートグラフィックス	AVG	アクレイムジャパン	12月1日	¥8,800
PS版はCD3枚組の特大ボリューム！ グラフィックが洗練されているのだ。				
パーフェクトゴルフ	SPG	セタ	12月1日	¥7,900
天候、風向きなど微細な変化が結果を左右するゴルフの醍醐味を味わえる。				
Break Thru	PZG	翔泳社	12月1日	¥5,300
あの「テトリス」のアレクセイ・パジトノフが監修に携わった一種の落ちもの。				
REVERTHION	A・STG	テクノソフト	12月3日	¥5,800
ファンタジックな世界を舞台に展開する、1対1で戦う3DSTGバトル。				
リッジレーサーレボリューション	RCG	ナムコ	12月3日	¥5,800
同種の車でもタイプの違う最高速型を用意するなど、新たな要素が多々追加されている。				
オセロワールドII 夢と未知への挑戦	TBL	ツクダオリジナル	12月8日	¥5,800
複数のゲームが遊べるパーティーゲームが増える中、あえてオセロにのみこだわった1本。				
Carnage Heart	SLG	アートディンク	12月8日	¥6,800
プレイヤーは兵器を開発・製造して戦場に送れる。試行錯誤をへて、最高の兵器を作ろう。				
将棋 女流名人位戦	TBL	セタ	12月8日	¥8,500
林葉直子らの女流棋士たちと対局できるモードが付いている。データ部分も必見！				
スノーマン	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	12月8日	¥5,800
絵本を読む感覚でプレイできるAVG。幻想的な雰囲気のグラフィックが魅力。				
ミラクルワールド	PZG	ウィザード	12月8日	¥5,800
TVのクイズ番組のノリで進行するクイズゲーム。様々な形式のクイズが入っている。				
ガンバード	STG	アトラス	12月15日	¥5,800
オリジナルのデモや豪華声優陣による肉声のセリフが追加され、ストーリーを盛り上げる。				
[illegible]花	TBL	日本物産	12月15日	¥5,800
以前にSFCでも登場している本格花札ゲーム。モードは多彩で素人でも安心して遊べる。				
クラシックロード	SLG	ビクターエンターテインメント	12月15日	¥5,800
4歳クラシック戦線を競う「優駿」モードと、50年プレイするCRモードがある。				
幻想水滸伝	RPG	コナミ	12月15日	¥6,800
実に100人以上の仲間が登場する!? 壮大なスケールで展開するストーリーが秀逸。				
ストリートファイターII ムービー	ETC	カプコン	12月15日	¥6,800
シャドルーのサイボーグを育成し、伝説の格闘家・リュウを倒すことが目的なのだ。				
[illegible]	TBL	アトラス	12月15日	¥5,800
個性派キャラクターたちがしのぎをけずるボードゲーム。鉄道を支配し億万長者を目指す。				
[illegible]DX	ETC	吉本興業	12月15日	¥5,800
吉元興業から発売される、注目のクイズゲーム。こてこてのギャグが炸裂するか!?				
STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	STG	サントス	12月15日	¥5,800
多彩な武器を使い、ステージをクリアしていくSTG。難度はやや低めに設定されている。				
NBAパワーダンカーズ	SPG	コナミ	12月22日	¥5,800
全145人のNBA選手が、ユニフォームや体格はおろか顔まで完璧に再現されて登場する。				

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ACT	ヒューマン	12月22日	¥5,800
前作のSFC版よりもはるかにドラマ性がアップしている。劇的なイベントの連続なのだ。				
ストリートファイターZERO	格闘ACT	カプコン	12月22日	¥5,800
アーケード版にタメをはるクオリティの高さ！ 隠しフィーチャーも健在か!?				
ちびまる子ちゃん	AVG	タカラ	12月22日	¥4,800
抱腹絶倒のお笑いAVG。必笑のまる子節は、ゲームでもとどまるところを知らないのだ。				
東京ダンジョン	RPG	角川書店	12月22日	¥6,800
現実世界と仮想現実空間を行き来しながら殺人事件の謎に迫るAVG色の濃いRPG。				
土器王紀	AVG	バンプレスト	12月22日	¥5,800
土器人の世界「エスパッシ」を思うままに旅するAVGだ。心安らぐ異世界の旅を堪能しよう。				
PDウルトラマンインベーダー	STG	バンダイ	12月22日	¥4,800
懐かしのインベーダーゲームをウルトラマンのキャラクターを使ってリニューアル。				
[illegible]	AVG	ファミリーソフト	12月22日	¥5,800
コメディタッチで、ノリとテンポは抜群のAVG。				
NINKU -忍空-	格闘ACT	トミー	12月22日	¥5,800
TVアニメの設定をもとに、忍空をPSでゲーム化。ド迫力のビジュアルバトルを採用。				
ウイニングポストEX	SLG	光栄	12月29日	¥6,800
プレイヤーは馬主となって、調教師や騎手とよい関係を築きつつ、優れた馬を育てるのだ。				
エコエコアザラク	ETC	ポリグラム	12月29日	¥5,800
今年の春に公開された映画が題材のAVG。主人公は黒魔術使い、得意の魔術で事件を解決する。				
キリーク・ザ・ブラッド	STG・AVG	SME	12月29日	¥5,800
世界観や雰囲気は未来派でかつ機械的だが、ストーリーのテーマは「愛」という暖かいもの。				
四柱推命ピタグラフ	ETC	データムポリスター	12月29日	¥5,800
名前、生年月日等の細かいデータを入力することで、性格やバイオリズムなどを占える。				
[illegible]	STG	メサイヤ	12月29日	¥5,800
異様な雰囲気を漂わせる、実写取り込みのキャラクターが見るからにアヤシイSTG。				
[illegible]	STG	SME	12月29日	¥5,800
ここことは別の世界の、崩壊した大阪が舞台のSTG。従って雰囲気はコテコテですねん。				
テーマパーク	SLG	EAV	12月29日	¥5,800
テーマパークのオーナーになり、人々に愛される娯楽の場を作る努力をするSLG。				
でろーんでろでろ	A・PZG	テクモ	12月29日	¥5,800
オーソドックスな落ちものパズル。奇妙な生物「でろでろ」が勝負の鍵を握る。				
闘神伝2	格闘ACT	タカラ	12月29日	¥5,800
新システムと新キャラクターが追加され、戦いはさらに激化する！				
[illegible]	STG	SCE	12月29日	¥5,800
奥の深いストーリー設定と世界観を持つガンシューティング。高いドラマ性を誇る。				
ホーンドアウル(限定版GUN BOX)	STG	SCE	12月29日	¥7,800
ソフトに別売りのガンコントローラーを付けた限定版。ガンで遊ぶと、格段に楽しさが増す。				
ニチブツアーケードクラシックス	ETC	日本物産	12月下旬	¥4980
「フリスキートム」や「ムーンクレスタ」など、名作3タイトルを1本にまとめたソフト。				
ウイザーズハーモニー	SLG	アークシステムワークス	12月29日	¥4,900
15人のキャラの中から好きな5人を選んで育てられる育成SLG。相性などもあり、奥が深い。				

リッジレーサーレボリューション



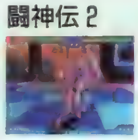
●RCG
●ナムコ
●¥5,800
言わずと知れた、史上最強のRCG。

ストリートファイターZERO



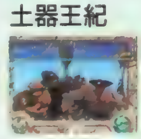
●格闘ACT
●カプコン
●¥5,800
アーケード版にあった「隠し」は果たして？

闘神伝2



●格闘ACT
●タカラ
●¥5,800
ゲーム性とキャラの個性がパワーアップだ!!

土器王紀



●AVG
●バンプレスト
●¥5,800
超美麗グラフィックには腰がぬける。マジで。

ソフト

総数 **154本** 総購入金額 **973,260円**

DENGEKI

RANKING

電撃ランキングステーション

STATION

11月1日～11月30日

売り上げ BEST20

やはりCM効果は絶大なのか？「ビヨビヨ」が1位に踊り出た。「ナムコミュージアム」も「ときめき」を抜いて大健闘だ！

順位	タイトル	前回	得点	ジャンル・メーカー・価格
1	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～	初登場	5973点	●RPG●SCE●¥5,800
2	ナムコミュージアムVOL.1	初登場	3372点	●ETC●ナムコ●¥5,800
3	ときめきメモリアル ～forever with you～	前回1位	1658点	●SLG●コナミ●¥6,800
4	海底大戦争	初登場	1306点	●STG●エクシングエンタテイメント●¥5,800
5	BOXER'S ROAD	前回8位	1035点	●SPG●NEW●¥5,800
6	A.IV.EVOLUTION GLOBAL	初登場	970点	●SLG●アートディンク●¥6,800
7	サラブレッドブリーダーII PLUS	初登場	956点	●SLG●ヘクト●¥6,200
8	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	前回3位	770点	●SPG●トミー●¥5,800
9	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	前回5位	725点	●対戦ACT●アトラス●¥5,800
10	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	初登場	718点	●SPG●ジャレコ●¥5,800
11	井出洋介の麻雀家族	初登場	672点	●TBL●セタ●¥6,500
12	戦国サイバー 藤丸地獄変	前回9位	576点	●S・RPG●SCE●¥5,800
13	HYPER フォーメーションサッカー	前回6位	574点	●SPG●ヒューマン●¥5,800
14	鉄拳	前回11位	547点	●対戦ACT●ナムコ●¥5,800
15	卒業II ネオ・ジェネレーション	前回14位	544点	●SLG●リバーヒルソフト●¥5,800
16	ブルー・シカゴ・ブルース	初登場	499点	●AVG●リバーヒルソフト●¥6,800
17	ウィザードリィVII ガーディアの宝珠	前回4位	426点	●RPG●SCE●¥5,800
18	NIGHT HEAD ～ザ・ラビリンス～	初登場	344点	●AVG●フジテレビジョン●¥5,800
19	STRIKER ～ワールドカッププレミアムステージ～	初登場	342点	●SPG●ココナッツジャパン エンターテイメント●¥6,800
20	リッジレーサー	前回13位	334点	●RCG●ナムコ●¥5,800

前評判 TOP20

『RRR』が堂々1位。さすが王者の貫禄だ。いきなり登場の「ときめきプライベート～」には驚いたぞ!!

順位	タイトル	前回	得点	ジャンル・メーカー・価格
1	リッジレーサーレボリューション	前回1位	4710点	●RCG●ナムコ●¥5,800
2	闘神伝2	前回2位	4608点	●対戦ACT●タカラ●¥5,800
3	鉄拳2(仮)	前回4位	2611点	●対戦ACT●ナムコ●価格未定
4	第4次スーパーロボット大戦S	前回3位	1996点	●S・RPG●バンプレスト●¥6,800(予定)
5	ときめきメモリアル プライベートコレクション	初登場	1945点	●ETC●コナミ●¥2,980
6	幻想水滸伝	前回7位	1894点	●RPG●コナミ●¥6,800
7	ストリートファイター ZERO	前回10位	1792点	●対戦ACT●カプコン●¥5,800
8	ウィザーズハーモニー	前回20位	1587点	●SLG●アークシステムワークス●¥4,900(予定)
9	プリンセスメーカー3	前回8位	1484点	●SLG●SCE●価格未定
10	ポリスノーツ	前回15位	1280点	●AVG●コナミ●¥6,800
11	天地無用!(仮)	前回18位	1024点	●AVG●エクシングエンタテイメント●価格未定
12	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	初登場	768点	●AVG●ファミリーソフト●¥5,800
13	戦闘国家 エア・ランド・バトル	初登場	716点	●SLG●SCE●¥5,800(予定)
13	Noël(ノエル)	前回11位	716点	●ETC●パイオニアLDC●価格未定
15	Dの食卓 ～コンプリートグラフィックス～	初登場	614点	●AVG●アクレイムジャパン●¥8,800
16	卒業～クロスワールド～	前回15位	592点	●AVG●イースリースタッフ/SOFIX●価格未定
17	アークザラッド2	前回17位	563点	●RPG●SCE●価格未定
18	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説～	初登場	548点	●AVG●ライトスタッフ●¥3,980
19	クラシックロード	初登場	512点	●SLG●ビクターエンタテインメント●¥5,800
20	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸～	前回18位	490点	●RPG●コナミ●価格未定

※「電撃ランキングステーション」のデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

メーカー質問箱番外編

誰もが知りたかった、その全てが、SCE広
SCEに直撃

PSが大好きな読者のみんなは、様々な期待や希望をSCEに抱いていることだろう。そこで今回は読者を代表して、特別にSCEへ直撃インタビューを試みた。誰もが気にしていたPSの真相が、今ここに明かされる…！

PSこの一年をふり返る

電撃PS(以下：電)：早速ですが、発売から1年たったPSの活躍ぶりを、どう自己評価していらっしゃいますか？

SCE佐伯氏(以下：S)：全般的な感想はベリーグッドです。もちろん、反省している点もありますけどね。

電：具体的には？

S：成功したのはひと言でいうと、ソフトでしょうね。PSを立ち上げてすぐの段階での良質のソフトの登場ぶりは、期待以上でした。数字として売れているソフトもそうですが、売れた数的にはそう高くはないけど、新しい方向を見せてくれたタイトルなどの登場も、我々が予想していた以上でした。

電：『ジャンピング・フラッシュ！』も、落ちる恐怖が斬新でしたしね。

S：目新しいコンセプトを見せてくれましたよね。アメリカでも賞をとりましたけれど。

電：その辺りの勝因には、何か秘密があるんでしょうか？

S：SCEでは、PSを始める時、この事業は人材産業だと考えていたんですよ。どうやったら新しいゲームクリエイター、我々はアーティストと呼ぶんですけれど、そういう人材の登場が期待できるかって。具体的には参入しやすい環境を整えることに気を配るなど、たくさんのアーティストにPSへ参加してもらえるよう、がんばってきました。

電：その成果は、例えばどんなゲームに現れていますか？

S：『ボクサーズロード』とか『闘神伝』などが、その一例です。これらを作った方々は、今までのゲーム業界ではトップポジションではなかったかもしれないけれど、PSでは大きな成功を収めているんです。PSというハードで実を結ぶ機会を得ることができた、これはSCEとしても、とてもうれしく思います。

電：では、逆に反省するポイントは？

S：反省としては、SCEは（ゲームについては）シロウト軍団だったってことですね。従来からある、ゲーム業界で大事にしなきゃいけないところとか、まだ分かりきっていないよねって。これは素直に、反省はしています（笑）。

電：PSに直接係わる問題でも反省点はありましたか？

S：今大事だと感じる問題は、CD－ROMの性格を知っておくってことですね。CD－ROMというメディアは、制作工程の関係で開発ゲームのマスター（完成版）ができあがった後でも、手直ししようと思えばできてしまう。「もっとよくしたい」という作り手の気持ちは分かるけど、これが原因で発売がずれ込むことがすごく多いんです。これは、良質ソフトの出現につながっているので、事情を知っている立場の人は喜んでいるけど、ユーザーには喜んでもらってないと思うんです。もっと早くスケジュールを組むべきなのでしょうね。このままでは、ユーザーの信頼を失う危険性がありますから。

電：SCEから、各ソフトメーカーの開発に援助などはしているんですか？

S：SCEとしてプッシュする時でも、プロモーションは各社がやるということで、お金を出すなどはしていません。でも、先にタイトルの出た『ボクサーズロード』のような場合にはスタッフがいないという現実問題があるんですね。そこで人材をこちらから派遣するとか、そういう意味では応援しています。

電：PSでは、格闘ゲームも充実していますよね。今が旬なジャンルだけに、SCEでも意識しているんですか？

S：意識しているといえばしていますね。ちなみに、『闘神伝』『鉄拳』『ゼロ・ディバイド』と、対戦格闘の注目作品の発売が非常にうまいタイミングで発売されました。でも、これは全然意図的にやった訳ではないんですよ。対戦格闘はジャンル的に認識していますが、例えばタイミングとかロケーションで、特に発売日の操作などはしていません。

電：参入メーカーの作品では、ほかにどんなものに注目していますか？

S：『アクアノートの休日』のような、ゴールのないゲームとか。これは従来の目的あるゲームとは違う方向を示してくれましたよね。その意味では『闘魂烈伝』や『ボクサーズロード』もそうかもしれないし。『キングスフィールドII』なども、ヒットのし方がCD-ROMらしい、大成功の一つでしょう。そして、ナムコさんは非の打ちどころがないというか。『リッジレーサー』や『鉄拳』は、技術力はもちろんですが、監修の仕方、コンシュマー（家庭用）へゲームをコンバートする時にどう手を加えるべきか、「分かってるなあ」って感じがしますよね。

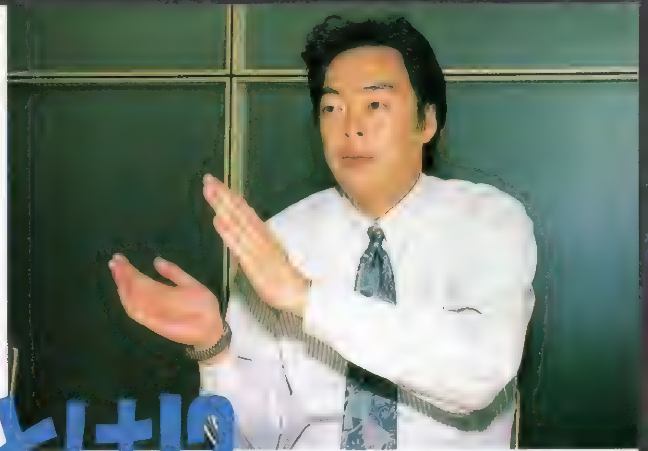
電：斬新なアイデアを持った人へチャンスを与えられるのも、実績のある人がいればこそですからね。

S：いままでのゲーム業界でちゃんとした仕事を残してきた人の持っているノウハウを、そのまま投入してもらっているようで、そういうメーカーさんにも助けられていますよ。

佐伯雅司氏プロフィール

今回インタビューにお答えいただいたのは、ソニー・コンピュータエンタテインメントのプロモーション企画部次長を務める佐伯雅司氏。その立場上、PSを取り巻く様々な情報をお持ちで、今回も貴重なお話をたくさん聞かせてくださった。ゲームも結構プレイされるようで、ゲーセンにも足を運んでいらっしゃるらしい。とても気さくな方で、インタビューもざっくばらんな雰囲気で進められた。

報トップによって明かされる
インタビュー
PSの知られざる姿とは!?



アダルトは出現するか？

電：ウチの雑誌でも、美少女系ゲームの紹介には力を入れているんですが(笑)、それらについてのお考えはいかがですか？

S：ジャンルとしては明確に存在していると認めています。それでハードが売れていればよかったと思いますし。

電：ギャルゲーといえば、どうしても気になることがあるですが(笑)。PSで、H系のソフトは出そうなんですか？

S：新聞記事がもとで話題になったアダルト・ソフトの話ですね？(※コラム参照)　あの記事は「見出しが〝アダルト〟になってごめんなさい」と記者の方からもお詫びの電話が、後からあったんです。

電：と、言いますと、あの記事を読んだとおりには期待できないと？

S：あの記事に対しては、あくまで規制対象と言われているもの、例えば残虐性のあるものとか、それらを総括してコメントしたんですよ。「いわゆる一般を対象にして、規制対象にどうお考えですか？」というから、売場の明確化とかちゃんとあったらいいんじゃないか、って答えた訳です。そうしたら〝それさえやれば出すんですね〟って記事になってしまって。しかもアダルトって前面にこれらちゃって、すごく誤解の大きい記事になっているんです。

電：ちょっとガッカリですが…(笑)。では、SCEの方針としては、増刊号Gなどで紹介した通りということですか？

S：ええ。SCEの方針は基本的に変わらなくて、〝下半身モノ〟とあえて言わせてもらいますが、それだけを目的にしたものは将来的なことも含めて、PSでは絶対に出ないです。

電：それは、Hなシーンや残虐なシーンを完全に締め出すということではないと思うのですが、その判断はどうなっているんですか？

S：あくまで、考える対象としては芸術として価値を持っているか、などを見ます。キスシーンとか愛を重ねるとか、ゲームに必要だったらいいんじゃないかな、と。また、その時代に、もし世の中が子供に見せるのはよくないと考えるのであったら、ちゃんと店が売場を分けるべきですよね。タバコやビールのように、子供でも昼に自動販売機で自由に買えるようにはしたくないんです。

電：Hシーンや残虐シーンを容認した例を参考までに教えてほしいのですが。

S：『モータルコンバット』という海外生まれの対戦格闘がありますが、このゲームでも人が輪切りになってしまいます。でも、これをダメにするとしたら、キャラの消え方をどう改良するかということが問題になりますよね。これは、もう同じゲームでなくなってしまうんです。だったらこれはいいんじゃないの、とか。

電：基本的にケースバイケースで決めているんですね。具体的には、SCEのどの機関が協議を重ねているんですか？

電：誰が決めるといったら、誰でもないですね。日本の今までのその方面の文化の歴史を見直してみると、何ひとつ解決されていないんですよ。ですから、その基準は時代が決めるのだろうし、その時代を背景にして誰かが決めるしかない。そう理解していただければと思います。

電：読者だけではなくメーカーからも、その判断基準に明確な規定を設けてほしいとの意見がありましたが。

S：それはPSのためによくないと思うんです。なんらかの基準を設けて制度にした瞬間、「じゃぁこのマーク（〝18禁〟シールなど）があればいいのね」って、その路線がボコボコ出てしまう。そして歯止めがきかなくなる。我々はそう考えているんです。それは好ましいとは思わないのです。

電：なるほど。あくまでゲーム内容を大切にした姿勢で判断しているんですね。

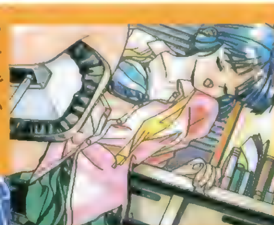
解説コラム1

PS版アダルトソフトのウワサ

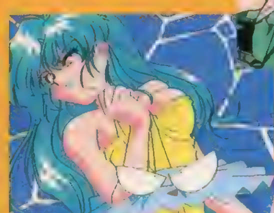
「PSでアダルトソフトが容認される！」ーそんなショッキングな噂は、日刊工業新聞に掲載された一つの記事が発端になっている。その記事は、「SCEが一定条件を満たした場合はアダルトの発売もありえる」と受け取れるような内容になっていた。ただし、実際にそうウマい話でもなかったことは、上のインタビューでも明らかにされているので、ここでは詳しい記事内容および掲載日の掲載は控えさせてもらった。

この記事が発表された当初、それは当然のごとくPSユーザーの目にとまり、マニアの間で話題になった。これらに関する様々な憶測や議論が生まれたけれども、今回のインタビューで全面的に決着がついたと言えるだろう。

ただし、これで全ての結論が出た訳ではない。結果的に、PSソフトがどこまで〝H系〟や〝残虐系〟に迫ることが許されるのかは、時が経過しないと誰にも分からないのだから…。



▶パソコンなどでは、Hなソフトもかなりの勢力を持っている。そんなソフトがPSでも発売されることを望んでいる男性ユーザーも多い。



◀PSでのギャルゲーのH度は、ややソレっぽいことを連想させる程度。このボーダーラインが大きく変わる可能性は低そうだ。



中古・値引きの現実は？

電：読者の中で「ＰＳには中古・値引きがあまりないのは、なぜか」と思っている人が多かったのです。それに本当に純粋に答えるつもりで、メーカー質問箱で特集を組んだら、非難轟々で。「担当はＳＣＥの回しものか」みたいな（笑）。
Ｓ：一般ユーザーにはなじみの薄い、知的所有権が絡んでいますからね。
電：記事に対して読者から厳しい評価を戴いたのは、話の展開にもミスがあったと思うんです。一般の読者が知らない部分を紹介してあげたいな、と思っていたので、その部分を強調しすぎて曲解されてしまった気がします。
Ｓ：ええ。まず、中古業界は、扱っている品を「これが中古です」っていえない商習慣だと思うんです。これは、中古ではなく〝疑似レンタル〟と呼べます。そして、勝手にレンタルしている今の市場は絶対に好ましくありません。
電：でも、今安く買えないことが不満なユーザの気持ちも分かりますよね。
Ｓ：ＳＣＥでも、ユーザーがゲームを安く買える、そのメリットは認めていますし、そういうことが必要だと痛感しています。その上で、アーティストの損害を防ぐには何をしたらいいか、もともとの値段を手軽に買えるように下げていく努力、これを我々がどうしていくかということになるんですよね。ＳＣＥでは、それを中古などの方法でやろうとは思わないのです。
電：ＰＳとＳＳで同タイトルが発売されて、安いならＳＳの方を選ぶ傾向があるようですが。
Ｓ：それはしかたないですね。でも、それを理由にどうこうというのは考えていません。
電：ＰＳしか持っていないユーザーは、ＳＳなら安いのにＰＳだと高いってことが不満に感じられるのではないでしょうか。
Ｓ：そう思っているユーザーには申し訳ないけれど、作り手側に量のメリットが明確になり、より一層よい作品を出す意欲がでるようにシステムがまず最初に構築されるべきなんだけど、もっと根本的に、ウチは標準価格を3,800円とかにどうしたら、できるんだろうかって。音楽ＣＤくらいまで下がったら、中古に売らないだろうと、思うんです。ライブラリとして自分の手元にためていく、ちゃんとそれを所有するっていう欲求が生まれますよね。
電：〝所有するという欲求〟ですか。
Ｓ：レコードは所有したいメディアなのに、どうしてビデオはそうなっていないのか、と考えると分かりやすいと思います。言い換えれば、ビデオは所有力が起こらないシステムになっていて、「映画は借りてみればいい」って価値観が完全に定着しちゃったんですね。あれは〝使用欲〟しかなくて〝保存欲〟がない訳です。でも、安くセル用ビデオを出したらちゃんと売れ始めた。だから、状況を変えていく手はあるんです。
ＳＣＥとしては、それと同じことをゲームでもやってみたい。いいゲームは何度も楽しめますしね。
電：ゲームって実際に買ってみないと価値が分かりにくいですよね。そこも難しいですが。
Ｓ：そのためには、今3000店舗くらいで稼働し始めているデモデモなどを利用してほしいです。
電：確かに、これなら店頭で発売前のゲームをチェックできますね。
Ｓ：一時、お店側がなかなか活用してくれなかった時期がありましたが、営業部門が一所懸命に仕事してくれたおかげで結構稼働率が上がっています。これは確実に毎月出ているので、デモデモを体験できるお店が近くにある人は利用してほしいですね。もちろん、全部の発売予定ゲームを載せることはできないのですが、そういうソフトはしばらく様子を見てもらうとか。プレプレ（プレイステーション・クラブで配布）に入ってくる可能性もありますからね。
電：読者の中には、ＰＳに中古がないことが、ハード普及などで不利になると指摘する人も多くいます。ビジネスとして考えて、中古がないことがマイナスになると分析しますか？
Ｓ：なるとは思わないですね。確かに中古がないことを不満にするユーザーがいるのは事実でしょうから、それは否定しません。
電：でも、それ以上にメリットがあると、ＳＣＥでは判断したんですね。
Ｓ：そうです。我々は〝ハードはただの箱〟と考えていまして、ユーザーにとって大切なのはソフトでいいものが出ることが一番だと思うんです。そのためにがんばっていることなのだから、それまでは暖かく見守ってほしいと思います。実現できるかは約束できないのですが、実際の標準価格を安くしようってことを考えはじめているので、それに期待してくださいと、今はそれしか言えないですね。

解説コラム２ 読者は"安さ"を求めている

ゲーム好きなら誰だって、１本でも多くのソフトをプレイしたいと思うし、そのためには安くソフトを手に入れたいと考えて当然である。
それだけに、PSで値引きや中古があまり見られないことに疑問を感じている人は多く、編集部にもたくさんの手紙が寄せられていた。
その声に答えて、メーカー質問箱のコーナーでは、８月号・９月号・12月号でPS販売市場の実体に迫ってみた。ただ、その中で「どうして中古がダメなの？」という声に答え、SCEがどう考えているのかの説明を徹底しすぎて、安く買えないことを不満に思っていた読者から、おしかりの手紙を山ほどいただいた。
その手紙などを通して、読者のみんながどれほどソフトを安く買えることを願っているかは、編集部にもよく伝わってきた。どういう形であれ、もっと安くPSソフトが買えるようになるといいね。
SCEのがんばりに期待しよう。



▶ＰＳのソフトは標準小売価格で販売されることが基本。より安く買うことを強く意識してきたユーザーにとっては、かなりの痛手なのだ。



◀ＰＳ以外のハードでは、中古や値引きが前提となった市場ができ上がっている。これこそゲーム市場のあり方だと信じる声も多い。

これからのPSの展開

電：ズバリ、来年の抱負は何ですか？
S：いくぜ500万台、ですか（笑）。
電：それは期待したいですね(笑)。その目標を達成するかは別にして、ハード普及にはＲＰＧが一つの鍵になると思うのですが。
S：これは社内の話になるんですが「アークザラッド」にしても『ビヨンドザビヨンド』にしても、ユーザーにゲームの情報をちゃんと伝えられていないっていう反省がありましたからね。
電：どんなところがですか？
S：例えば、『アーク』が目指した層っていうのは〝濃い〟とこじゃないんですよ。それをちゃんと伝えきれなかったんですね。『アーク』を作った土田さんが開発を始めた頃、「個人的にあまりＲＰＧやらないんだけれど、俺でもプレイできる？」って聞いたら、「そういう人に向けて作っているんです」って答えをもらいました。そんなところを十分にユーザーに伝えられなかったのは、我々も含めて反省しているんです。
電：なるほど、それは私たちにも関わってくることですが、ゲームの本当の狙いを伝えきれなかったということですか。
S：ええ。実際に「アーク」のアンケート・ハガキを見ても、「初めてＲＰＧをやってみました」とか「好きなゲームにＲＰＧが入っていない」という人からは高い評価をいただいているんです。狙いは成功しているんですけれど、ＲＰＧファンがどう評価するかという点では新しい試みが多い分、表現には正直言ってとても悩みました。ＲＰＧをやり込んでいる人には、期待していただいた分、いろいろご意見をいただいています。その辺りを次回以降の作品で工夫していきたいですね。
電：先日、日本経済新聞にＧＲネットという、新ネットワーク設立の記事が載っていましたね。新しいゲーム好きの社交の場となりそうで期待しているのですが。
S：質問の対象になっいるＧＲネットは、ソニー株式会社のＩ事業部門がやっていることで、実はＳＣＥはまったく関係していないんです。ソニーが関係していて、端末にゲーム機が使えるということで、ＰＳを使うという認識が伝わっていると思うのですが、ＳＣＥはこの件に関して、どのゲーム機を端末として考えているのかも分からないんです。
電：そうだったんですか。詳しいことはソニー株式会社に聞いてみましょう（※その内容は下のコラムを参照)。そのほかに、ＰＳのバージョンアップなどの予定はあるんですか？
S：具体的な予定はないのですが、「可能性はない」っていったらウソになりますね。通信とかも含めて、研究は常にしていますよ。
電：なるほど。すごいハードの登場に期待したいですが、仮に実現するとしても、それは当分先のことでしょうね。
S：研究ということなら、今のＰＳの使い方に対しても、もちろん行っているんです。近々ご紹介する予定なんですけれど、「32ビットの35万ポリゴン以上の全てを突き詰めて使ってみたら、どこまで行けるか」というのを、お見せする機会があると思いますよ。製品ではなくて、「ここまでできる」というのを見ていただくために試験的にやってみるものなのですけれど。
電：時期的に考えると、ほかのハードとの差別化をユーザーに伝える意味で有益な試みですね。実際に拝見するのが、今から楽しみです。
S：〝綺麗に作ること〟と〝速く動かすこと〟は、やっぱり違いますから。そこをユーザーのみなさんにも、分かりやすくお伝えできたらと思います。
電：スペック表で想像するよりも、実際に目で実感する方が、より正確ですからね。ところで、ＰＳの活躍は、国内だけではなく海外でも成功しているそうですが？
S：今ＰＳは、海外情勢でものすごい伸びを見せているんです。雑誌社さんはもちろん、一般ユーザーの方も、海外情報には注意しておいた方がいいかもしれません。年内に北米で80万台、ヨーロッパで70万台出荷の予定です。ＰＳは世界レベルで見ると安心していいハードといえるでしょう。
電：そうなると、海外タイトルが日本に逆輸入なんてことも予想できますね。海外発のタイトルで、期待できそうなものはありますか？
S：今現在でも、結構高い評価が出ているものがあり、隠し玉も結構ありますよ。〝洋ゲー〟の充実した市場を選ぶのだったら、ＰＳになるのではないでしょうか。
電：手応え十分という感じですか。
S：海外では開発にＣ言語を使い慣れているクリエイターが多かったですし、ポリゴンの能力を伝えた時に、アメリカの製作者の方が反応よかったですからね。「信じられない」って感じで。海外事情はそういう意味で、要注目です。
電：「ネットやろうぜ！」（ＩＢＭ互換パソコンで動作する個人向けのＰＳソフト開発ツールの販売と、同ツールでのソフト開発の技術情報の提供・交換のためのネットワークの構築という意欲的な実験企画。限定で国内２万人規模を予定）も来年春から始まるそうですし、ＰＳ好きにとっては、将来的に楽しみな話題ばかりで、ワクワクさせられてしまいますね。
S：これからも、ＳＣＥはほかのソフトメーカーさん一同と力を合わせて、ＰＳでよりハイクオリティなソフトを提供していけるよう、がんばっていきます。ユーザーの皆さん、これからのＰＳに期待していてくださいね！

解説コラム③ ゲームの新ネットの可能性は？

パソコン通信とは何なのか、知らない人も多いと思う。簡単に説明すると、別々の家庭にあるパソコン（ワープロ）同士で、電話回線を使った情報交換ができるネットワーク、と表現できる。今回紹介する〝GRホームネット〟は、パソコンはもちろん、ゲーム機などを利用することで、手軽に楽しめるというネットワークだ。この新ネットを企画運営する会社は、セガ、ソニー、ＮＴＴ、ビクター、ヤマハがそれぞれ20％ずつ資本金を負担している。

実施が予定されているサービスには、動画と音声に対応している電子メール(個人ＩＤ宛の手紙と思えばいい）や電子会議室(伝言板と思えばいい)、家庭用の通信カラオケ、ネットワーク対戦ゲーム、ミュージック試聴サービス、３Ｄのバーチャル空間の中で楽しめるバーチャルショッピングなどがある。早ければ、96年中にサービスを受けられるようになるぞ。



▲セガサターンではモデム、キーボードが発売予定。

電撃 NewsStation

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

1 『ディセント』発売イベント



▲360度なめらかに動く画面での3D・STGはアメリカ本国でも、高い評価を受けた。対戦もアツい！

ソフトバンクから96年1月26日に発売予定のPSソフト「ディセント」の発売を記念してイベントが開催されるぞ。発売前の1月14日と2月11日の2回の内容は、開発元の米国インタープレイ社のプロデューサーの講演と対戦プレイの練習、そして勝ち抜きトーナメントだ。先着50名にはオリジナルテレカが、優勝者にはグアム島旅行がプレゼントされるぞ。場所は渋谷区宇田川町のスタジオパルコ3F TAKE OFF7。問い合わせは03-5642-8146ソフトバンク(株)ユーザーサポート係まで。

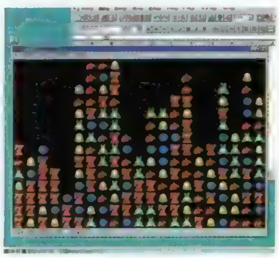
2 エクシング新作タイトル発表



▲痛みや、攻撃時の手応えを擬似的に体験できるようになるとか。ゲームのモードも多彩に用意されるぞ。

次々と話題作を発売しているメーカー・エクシングから、格闘技ファン大注目の「K-1」のPSゲーム化が発表された。この「Fighting Illusion〜K-1グランプリ戦士〜」は、実在の人気選手が実名で登場するだけではなく、最新のモーションキャプチャ技術で取り込んだ本物の選手の動きで、技を出すところが一番のウリ。監修には「K-1」の主催者である正道会館の石井和義館長が当たるので、すべての点で限りなく本物に近いゲームが期待できる。気になる発売時期は96年4月末の予定。

3 ゲームとTVの連動企画スタート



▲残念ながら、放映は関東ローカルだけなのだ。詳しいことは1月8日発売の電撃王を見てください。

日本テレビで放映中のNEO HYPER KIDSでは96年1月10日、17日、24日の3週に渡って「マルチメディア時代のパソコンゲーム」というテーマで、今ある環境を使ってTVとゲームをリンクさせて「視聴者が全員参加できるインタラクティブ」の実験を行う。インターネット、パソコン通信やソフマップの店頭で配布されるWINDOWS(95,3.1)用のパズルゲーム「3Dさめがめ」に番組で発表されるパスワードを入力すると変化が起きたりするなどの仕掛けが予定されている。

4 「るろうに剣心」がPSに!!



▲「不殺(ころさず)」の流浪人と、人斬り抜刀斎としての本性の間で悩む剣心と、彼を暖かく迎え入れる仲間たち。

週刊少年ジャンプで好評連載中の「るろうに剣心」が、TVアニメと、PS用ソフトになるぞ！ TVアニメは、全国のフジテレビ系列25局で1月10日水曜夜7：30から放映開始が決定している。一方、注目のPS用ソフトに関する具体的な情報は何もないのだが、1月末の「デモデモプレイステーション」にCM告知が収録される予定なのだ。はたして、どんなジャンルのゲームになって登場するのだろうか？ それすらも明かされていないだけに、注目したい（やっぱり格闘ACT？）。

5 電撃の新ラジオドラマ開始

文化放送で毎週土曜26:00〜26:30に好評放送中の「電撃大作戦」では、96年1月13日より新ラジオドラマシリーズ「ブラックロッド」を放送するぞ。これは第2回電撃ゲーム小説大賞の大賞受賞作をもとにしたラジオドラマで、原作の方も1月27日に単行本が発売予定（予価:1,400円）だ。内容は近未来のダークな世界を舞台にしたサイバーでカルトなもの。キャストには大塚明夫、岩男潤子、富沢美智恵、神谷明などの一流どころが勢ぞろい。CDドラマとしても発売の予定があるけど、「電撃大作戦」のいろいろな情報と共にリアルタイムにラジオで聴くのがとりあえずお勧めだよ。

6 ゲーム関連CD新譜情報①

ゲーム関係のCD情報。まず12月21日に発売されたばかりのものとして、キングレコードからCD3枚組みの限定版「ファルコムスペシャルBOX'96」(6,800円)、「ステレオドラマもっと！ときめきメモリアル DEC featuring 古式ゆかり」（2,800円）、2枚組みの「ときめきメモリアルボーカルベストコレクション」(4,200円)がある。1月6日発売予定のものとしては、「イメージアルバムイースⅣ 失われた砂の都ケフィン」(1,800円)の1本。1月24日発売予定には、「ステレオドラマもっと！ときめきメモリアル JAN featuring 紐緒結奈」(2,800円)、「SPEED KING／対戦ぱずるだま」（2,200円予定)がある。

7 ゲーム関連CD新譜情報②

続いてCD情報の続き。TVアニメ「ストリートファイターⅡV」Nオリジナルサウンドトラックが2,500円で発売中。音楽をは数々のTVアニメ、劇場アニメ、劇場映画を手がけてきた川崎真弘氏が担当。ゲームからアニメに飛び出した『ストⅡ』ワールドのイメージをより大きく広げている。発売は東芝EMIから。続いて光栄ゲームのBGMをアレンジして収録した「光栄サウンドウェア」に「三國志Ⅴ」が登場。2,900円でポリグラムより好評発売中。もうひとつはSFCのソフトで発売されて以来一大ブームになっている「アンジェリーク」のCDドラマコレクションの第5弾。3,000円で好評発売中。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 3月号は 1月30日(火)発売!!

プレイステーション



96年の電撃PSの第一発目はズバリ格闘＋美少女がキーワード。『V.G.』や『あすか』から本格派『闘神伝2』、『鉄拳2』『ストZERO』まで定評のある格闘攻略班がいつも以上にやってます!!

増刊予告
電撃プレイステーション3月号増刊Sが PSのSLGを凝縮して2月14日に発売決定!!
予価550円(税込)

COVER 原画●ことぶきつかさ　CGワーク●池田爆発郎
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY)、高木和雄（AR＋DA)

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦、伊東克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川ロー、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之、鈴木祐子【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、アルマ、風間芳子、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、エイジア、佐藤竜一郎、オフィス青空【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation2月号
1996年2月1日発行 第2巻第3号通巻11号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順





抜きつ
抜かれつの
メインステージ。
大爆笑ミニゲームに
ハマリまくり!
アイテム使用で
大逆転もアリ。

※画面は開発中のものです。



プレイステーション版
96年1月 発売予定
希望小売価格 5,800円(税別)

●企画/制作/発売元:(株)小学館プロダクション
©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン
©小学館プロダクション

(株)小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 TEL 03(3222)9853



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピューターエンタテイメントの商標です。
PlayStation
「アルナムの牙」
お買上げの方全員に
PRESENT!!
木村明広ポスター(右イラスト)
さらにCGカレンダーもついてくる!
画面は開発中です。
……俺は獣なんかじゃない。人だから……。
だから苦しみながら生きなきゃいけないんだ……。
プレイステーション用RPG
アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ
「アルナムの牙」で予習が済んだら
続編の「アルナムの翼」もよろしくっ!!
来年発売予定
プレイステーション用
アドベンチャーゲーム
1月下旬予定
定価3,980円(税別)
アルナムの牙
獣族十二神徒伝説
株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン:03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
忍び寄るドゥームの足音。
暗闇の中で聞こえるモンスターの足音、背後からの唸り声。
それはまるで自分がホラー映画の世界に迷いこんでしまったような錯覚を覚える。
銃をかまえ、あたりを窺いながら、耳を研ぎすまし、進む。
通路や部屋で、いきなりモンスターと遭遇した時……！
目の前に「DOOM」の世界が広がる。
アクションシューティングゲーム
DOOM
ドゥーム
1996年春 発売予定／価格未定
対戦ケーブル対応
画面は開発中のものです。
内容の変更の可能性があります。
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from
GT Interactive Software
お問い合わせ先
ソフトバンク株式会社
出版事業部 マルチメディア局
〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3
TEL.03-5642-8146
SOFT BANK
DOOM™ © 1993 id Software, Inc. All rights reserved. Converted by Williams Entertainment, Inc. under license from GT Interactive Software Corp. Distributed by GT Interactive Software, Inc.
id™, Doom™, the Doom logo™ and the Doom likeness™ are trademarks and the id logo® is a registered trademark of id Software, Inc. Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc.
GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



プレイステーション用ゲームソフト
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
THE FIREMEN 2
ザ・ファイヤーメン2
ピート&ダニー
発売中!!
再び、熱い男達がやって来る
スーパーファミコン版で好評だった、「ザ・ファイヤーメン」がパワーアップして登場!! 消防士ピート&ダニーを操作して、炎の中に取り残された妻と娘を助け出せ!
バーチャルシアターだ!!
MULTI STORY&ENDDING
こんな形に分岐するぞ!
2P協力プレイも可!!
どちらに行くかで展開が変わる。
逃げ遅れた人々を助けよう!
ここがパワーアップ
●残り時間や経路によって変わる、マルチストーリー&マルチエンディングのアクションアドベンチャーゲームだ!!
●キャラクターボイスには、おなじみの有名声優陣がぞくぞく!
〈声の出演〉ピート・グレイ:内海賢二　ダニエル・マクリーン:古川登志夫
マックス・ブライアント:菅谷勇　ウォルター・ベイカー:太田真一郎
ウィノナ・マクワイルド:冬馬由美　ニーナ・グレイ:萩森侚子　アニー・グレイ:鉄砲塚葉子
定価¥5,800(税別)
※本ソフトを無断で複製およびレンタルすることについて、当社はこれを一切許可しておりません。
※長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼす場合があります。1時間に15分の休憩を目安に、無理のないゲームプレイをお楽しみください。
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
■お近くのお店での購入が困難な方には通信販売も取り扱っております。詳しくは0422(70)7000 HE営業課までお問い合わせください。また、一部地域で不当なコピー品が出回っておりますが、このような製品に対して当社は一切責任を負いかねます。ご了承ください。
■開発スタッフ募集…履歴書・自己PRになるもの(作品など)を総務部総務課までご郵送ください。追ってご連絡致します。
ヒューマンテレホン通信(毎月1/15日に内容が変わります) 0422(70)7796
製品に関するお問い合わせ(月~金曜の午後2時~6時) 0422(70)7798
■本社 〒180東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 Tel.0422(70)7777 Fax.0422(70)7790
© HUMAN 1995



フローティングランナー

Floating Runner

7つの水晶の物語

本格3Dポリゴンアクションゲーム

くるくる回る浮き島を、跳んで、跳んでけ、跳びまくれ！
この高所感覚は、やらなければわからない。
これぞ、次世代3Dアクションゲームの決定版!!

96年1月19日発売予定

予価5,800円（税別）





絶賛発売中

海底大戦争
IN THE HUNT™

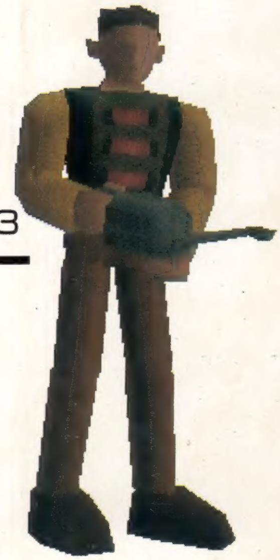
破壊本能のままに撃つ！ 破壊の美学がここにある！
リアリズムとダイナミズムが融合した
シネマチックシューティングゲーム

5,800円（税別）

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5443-1636





神殿の鍵とハイエルフの末裔 VOL.3

東海岸方面にはこの島でただ一人〝シースの像〟を創れる腕のいい水晶職人が住んでいる。

彼の名は「レオン・ショア」という。彼の母は「カレン・ショア」といい、人間の男と結婚し、彼を産んだ。彼は純血のハイエルフではないが、水晶職人としての才能は群を抜いて秀でており、彼の右に出るものはいないと言われる。

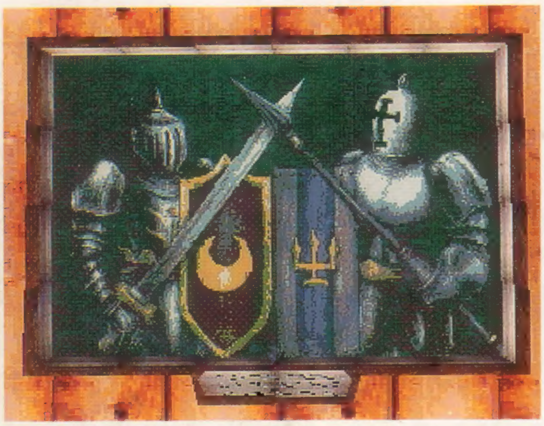
ハーバインⅢ世の城を通って東海岸へ抜けると彼の家がある。水晶職人である彼の家には似つかわしくない〝二人の戦士の絵〟が飾ってあるが、これはハイエルフの末裔のみに数千年の間伝わるものである。

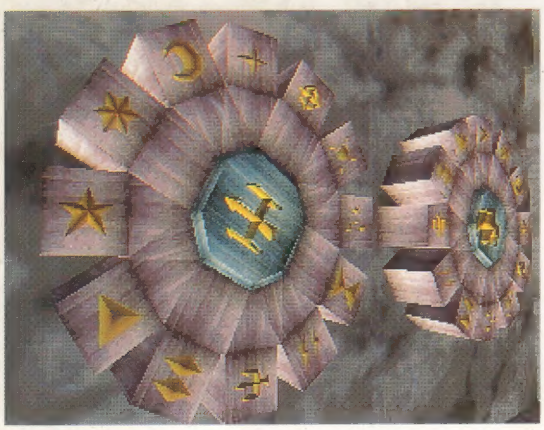
恐らくあなたがレオンの家を覗いたとしても彼は留守の筈だ。何故なら彼は教王に連れ去られてしまったからである。

さて、あなたは「ファイ・ファト」から〝風の笛〟を受け取っているのだろうか。風の笛はハイエルフ達が数千年前に創った〝神殿〟への橋を架けてくれる。神殿へは〝神殿の鍵〟二対とハイエルフの〝伝承〟がなければ入ることはできない。

神殿の中には何があるのか。数千年も前の事なので、それを知っている者は恐らく誰もいないだろう。

神殿の先にはまだまだ回廊が続く。この先には何があるのか、それはあなた自身の目で確かめるのが良いだろう。





電撃PlayStation プレイステーション 1996 2月号

1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻11号 発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業

定価490円(本体価格476円)

T1006391020497

雑誌 06391-2